DVD

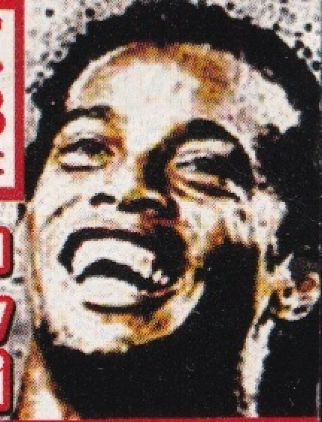
PEŁNE WERSJE GIER!

KOZACY II BITWA O EUROPĘ
STARCIA POTĘŻNYCH ARMII W CZASACH NAPOLEONA

HARD TRUCK APOCALYPSE
RISE OF CLANS SAMOCHODÓWKA W KLIMACIE MAD MAXA

TYLKO 6,99 ZŁ

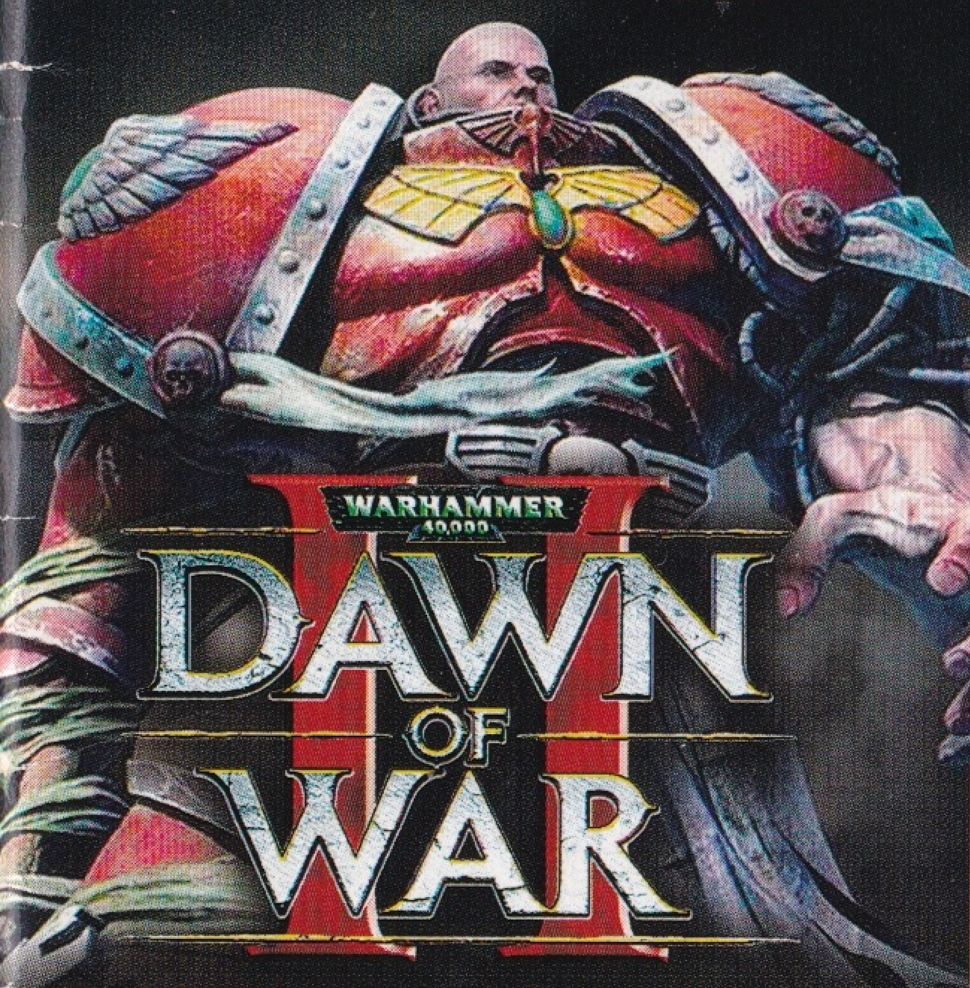
FIFA INTERACTIVE WORLD CUP 2008
THE ULTIMATE FOOTBALL GAMING EXPERIENCE



Relacja z mistrzostw wirtualnej piłki

CLICK!

Nr 07/2008 (124) Cena 6,99 zł (w tym 7% VAT)



Orki powracają w grze à la Kompania Braci.



Najszybsza ścigałka z konsol zaparkuje na blaszaku!



Kontrowersyjna kosmiczna epopeja studia BioWare. Test!

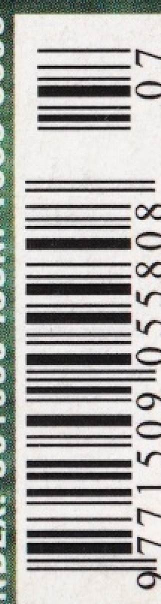


RACEDRIVER
GRID

Najlepsza gra samochodowa na twoje PC? Recenzja!



Assassin's Creed
Mapy i porady do wszystkich misji!


INDEX: 351555 ISSN: 1509-0558

ZAPOWIEDZI

TEMAT NUMERU

RECENZJE

PORADNIK

NIE TYLKO GRY

EXTRA

DZIAŁY STAŁE

ZESPÓŁ REDAKCYJNY:
Tymon Smektała (redaktor „nie maj" naczelny), tel. 0 71 341 20 83 wew. 220; Maciej Kuc („GMT -8" z-ca red. naczelnego), tel. 0 71 341 20 83, wew. 200; Andrzej Sitek (po prostu – z-ca red. naczelnego), tel. 0 71 341 20 83 wew. 222, Adam Szumilak (rotkerok).

REKLAMACJE PŁYT DVD:
Jan Jankowski 0 71 341 20 83 wew. 100.

DZIAŁ GRAFICZNY:
Jacek Sawicki (kierownik działu DTP), Kuba Siepkowski, Katarzyna Majcher-Buszewska.

TEKSTY W NUMERZE:
Artur Dąbrowski, Krzysztof Grudzień, Wojtek Jara, Piotr Lewandowski, Jacek Smoliński, Marcin Traczyk.

ZARZĄD:
Prezes wydawnictwa: Witold Woźniak.
Wiceprezes: Jerzy Szulwic.
Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bański.
Dyrektor finansowy: Andrzej Choynowski.
Dyrektor ds. kolportażu: Maria Kardas.

ADRES DO KORESPONDENCJI:
CLICK!
ul. Sukiennice 6
50-107 Wrocław

SIEDZIBA WYDAWNICTWA:
BAUER
ul. Motorowa 1
04-035 Warszawa

DZIAŁ REKLAMY
Dyrektor działu reklamy prasy komputerowej: Magda Milewska, tel. 0 22 516 31 73, magdalena.milewska@bauer.pl
Kierownik działu reklamy prasy komputerowej: Lidia Ukleja, tel. 0 22 516 35 02, lidia.ukleja@bauer.pl.

DRUK
Drukarnia Wydawnictwa Bauer w Ciechanowie oraz PERFEKT S.A. w Warszawie.

ISSN 1509-0558

NAKŁAD KONTROLOWANY
ZWIĄZEK KONTROLI DYSTRYBUCJI PRASY

Click! w Sieci:
www.click.pl, e-mail: click@click.pl



Wydarzenie! Wydawana dotąd wyłącznie na konsole seria ścigałek trafi wreszcie na PC. I to w swojej najlepszej odsłonie!

Burnout: Paradise s. 08



Tego już dawno nie było – gra na szóstkę! Pierwsi w Polsce recenzujemy najcudniejszą samochodówkę w historii.

Race Driver: GRID s. 36



Wraz z komandorem Shepardem wyruszamy na interplanetarną przygodę. I sprawdzamy, czy PeCetowa wersja nowego erpega od BioWare jest lepsza od konsolowej.

Mass Effect s. 42



Mapy i porady do całej gry. Teraz świat Altaira nie będzie już miał przed tobą tajemnic.

Assassin's Creed s. 52

KONKURSY



Kibicowanie czas zacząć!

Następny Click w sprzedaży już 3 lipca!

A w nim na pewno*:
– wyjątkowa i nieoczekiwana książeczka;
– recenzje najświeższych gier – sprawdzimy takie tytuły, jak Age of Conan, 9 Kompania, Warhammer: Battle March;
– sekrety kontynuacji jednej z najgłośniejszych gier minionego roku.

* na pewno, chyba że... nasi rzeczywiście wygrają Euro!

Wakacje!

Okres laby zbliża się wielkimi krokami. Już czuć go w powietrzu, już widać go na ulicach. Jeszcze tylko kilka dni – najwyżej kilka tygodni – i zacznie się letni luz. Producenci też się na niego szykują, dlatego w ostatnich miesiącach przed wakacjami chcą załatwić wszystkie zaległe sprawy – albo oficjalnie zapowiedzieć gry, o których „w kuluarach" mówiło się od dawna (patrz: **Burnout: Paradise** na PC czy **Lord of the Rings: Conquest**), albo wydać wreszcie tytuły, na które czekamy już jakiś czas (w tym numerze **Race Driver: GRID**, **Mass Effect**). Ruch w interesie jest tak duży, że kilka materiałów musieliśmy przenieść do następnego numeru – przede wszystkim recenzję MMORPG-a Age of Conan, który co prawda trafił do naszej redakcji przed wysłaniem pisma do druku, ale ze względu na objętość i złożoność produkcji nie zdążyliśmy jej porządnie przetestować. Dlatego na ten tekst – i kilka innych, równie smakowitych – zapraszamy do kolejnego wydania.

Zapraszamy też do lektury obecnego, choć pewnie trudno będzie znaleźć na to czas, skoro zaczynają się historyczne dla naszego kraju Euro 2008. Oby nasze orły wygrywały z wszystkimi – sobie i wam życzymy, byśmy w kalendarzu mistrzostw dołączonym do tego numeru Clicka mogli wpisać Polskę w finałowym polu..

Redakcja

HARD TRUCK APOCALYPSE RISE OF CLANS

Jak najlepiej opisać tę grę? Jako połączenie filmu „Mad Max" i Fallout 3. Brzmi smacznie, prawda? I tak jest w istocie. Choć za produkcję tę odpowiada rosyjska firma Buka, jest to rzecz, która niewiele ustępuje wysokobudżetowym tytułom zachodnich deweloperów. **W Hard Truck Apocalypse: Rise of Clans podobać się może przede wszystkim swoboda rozgrywki** – uniwersum możesz eksplorować praktycznie bez ograniczeń, co chwilę odkrywając nowe jego tajemnice. Solidny jest również system walki, dzięki któremu potyczki zmotoryzowanych najemników dają niemało emocji. Powodzenia!

PODSTAWY STEROWANIA:

W S A D	sterowanie pojazdem
spacja	wystrzał ze wszystkich posiadanych broni
I	ekwipunek
V	informacje o pojeździe
Q	okno misji
M	mapa
L	włączenie i wyłączenie świateł

MYSZKA



Zawartość płyty DVD CLICK! 07/2008

⚠ Coś nie działa? Patrz na kartonik z płytą!

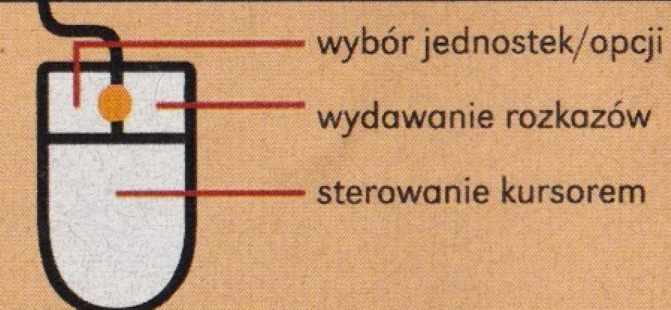
Kozacy II Bitwa o Europę



Gry strategiczne studia GSC Game World (to ta sama marka, która firmowała... S.T.A.L.K.E.R.-a) znane są fanom gatunku od dawna. Serie Kozacy i American Conquest wniosły do strategii czasu rzeczywistego wiele niespotykanych wcześniej rozwiązań (np. sięgającą tysięcy liczbę jednostek widocznych na ekranie) i pomysłów fabularnych (ciekawe, a mało znane epizody z czasów podboju Ameryki czy wojen napoleońskich). Kozacy II to jak do tej pory największe osiągnięcie dewelopera – fantastyczna gra wojenna, która pasjonatom historii i militariów przyniesie wiele radości.

Bitwa o Europę to produkcja rozszerzająca podstawową wersję Kozaków II – zawiera to, co oryginał, plus takie dodatki, jak trzy nowe nacje (w tym Księstwo Warszawskie!), 180 niedostępnych wcześniej jednostek oraz 190 budynków. Przede wszystkim jednak rozbudowano tytułowy tryb, Bitwę o Europę, który – podobnie jak seria Total War – łączy planowanie wojny na poziomie strategicznym z bataliami rozgrywanymi w czasie rzeczywistym. Ciekawostką są też słynne bitwy z okresu, odwzorowane z dbałością o historyczne detale: pod Borodino z 1812 roku i pod Waterloo z 1815.

MYSZKA



Burnout na PC? Szok! Podobny przeżyliśmy w zeszłym miesiącu, gdy pojawiły się plotki o komputerowej wersji Gran Turismo.



BURNOUT Paradise

Zwykli kierowcy dbają o swoje autka – pieszczą je, polerują, woskują, a przede wszystkim uważają, by podczas jazdy nie zadrapać karoserii. Zwykli kierowcy nie mają czego szukać w raju.



Dla chcącego nic trudnego! Dobry klepacz nawet z syrenki zrobi porsche!

W raju, czyli w Paradise City, mieście, w którym toczy się akcja Burnout: Paradise. To najnowsza część serii wydawanej dotąd wyłącznie na konsole, która w III kwartale tego roku, po raz pierwszy w historii, zawita również na blaszakach. Na ten temat plotkowaliśmy już kilka numerów temu, teraz Electronic Arts potwierdziło ostatecznie wcześniejsze przecieki. **Czy to dobra wiadomość dla fanów samochodówek? Nie. To wiadomość fantastyczna!**

Redakcja Clicka wie, że mam tendencję do ekscytowania się niektórymi grami, szczególnie tymi efekciarskimi, w pierwszych godzinach rozgrywki – i to tak bardzo, że nie dostrzegam większych lub mniejszych minusów tych tytułów, które zwykle po dłuższym czasie wychodzą na jaw. W tym przypadku nie mam jednak żadnych wątpliwości – **Burnout: Paradise to produkcja najwyższych lotów, a jej pojawienie się na PC (i – miejmy nadzieję – jej sukces) otworzy graczom oczy na zupełnie nowy rodzaj zabawy.**

Prawda jest bowiem taka, że **gdyby szukać w ścigałkach wydanych dotąd na blaszaki, trudno byłoby wskazać tytuł oferujący podobny styl rozgrywki.** Najbliżej plasuje się chyba seria FlatOut, która notabene sporo rzeczy z Burnouta ściągnęła, ale i ona ma nieco inne założenia. Pomysł na Burnouta też zresztą ewoluował (patrz: ramka „Burnout x 5"), by w Paradise osiągnąć poziom prawdziwie next-genowy.

Zacznijmy jednak od początku. Burnout to zręcznościowa (bardzo) ścigałka, w której premiowana jest nie tylko prędka, ale i niebezpieczna jazda. Gra rozpoznaje kilka rodzajów ryzyka – śmiganie pod prąd, bliskie mijanki z innymi autami, wchodzenie w zakręt driftem oraz wyskoki ponad asfalt. Wszystkie te ewolucje i zachowania, za które w normalnym życiu należałoby się co najmniej kilka punktów karnych, tu ładują turbo, którego użycie znacznie zwiększa szybkość, z jaką przemieszcza się twoja fura.

Popularność Burnout zyskał dzięki dwóm elementom, które od premiery pierwszej części serii stały się jej znakami rozpoznawczymi: ogromnej, obłędnej wręcz prędkości osiąganej przez samochody oraz wyjątkowo efektownym kraksom, oddanym z dbałością o najmniejsze szczegóły. To pierwsze studio Criterion osiągnęło, przyjmując zasadę „Nigdy nie schodzimy poniżej wyświetlania 60 klatek na sekundę", to drugie zaś – stosując najróżniejsze filmowe triki, takie jak spowolnienie akcji w momencie uderzenia; obracanie i przybliżanie kamery tak, by wyraźnie było widać gnące się blachy; przepuszczanie dźwięku przez specjalne filtry, dzięki którym łatwiej było sobie wyobrazić siły działające na karoserię aut biorących udział w karambolu. Takich szybkości i takich kraks nie było w żadnej innej grze z tego gatunku!

Paradise stawia poprzeczkę jeszcze wyżej. **Rozgrywkę znaną z wcześniejszych części przenosi do otwartego miasta**, w którym – zamiast ścigać się w kolejnych konkurencjach wybieranych z menu głównego – możesz bez żadnych ograniczeń, zupełnie swobodnie rozbijać się na ulicach. Przy okazji odkrywasz najróżniejsze ciekawostki rozmieszczone na mapie przez twórców – przede wszystkim przygotowane przez nich zawody samochodowe, a poza tym także zakłady mechaników, lakierników oraz złomowiska i stacje benzynowe (patrz: ramka „Wóz ze złomowiska"). Dodatkowo w całym mieście ukryte są również bo-



Cały ten tuning idzie chyba za daleko. Przed wizytą u blacharza to był samochód z lodami.



Mieszkam pod mostem, to i auto tam trzymam...

Wóz ze złomowiska



W Paradise City twórcy umieścili cztery rodzaje obiektów znacznie ułatwiających lub uprzyjemniających rozgrywkę. Wystarczy przejechać przez ich podjazd, by skorzystać z możliwości, które dają.

ZAKŁAD MECHANIKÓW
Przejeżdżając obok zakładu, możesz naprawić w mgnieniu oka swoje auto. To szczególnie ważne w takich dyscyplinach, jak Marked Man czy Road Rage.

LAKIERNIK
Rzecz fajna, choć nieszczególnie przydatna – przejazd obok tego zakładu pozwala ci zmienić malowanie samochodu.

STACJA BENZYNOWA
Tutaj napełniasz wskaźnik turbo do pełna. Weterani raczej z nich nie korzystają – nabijają nitro na drodze, a nie w takich „CePeeNach".

ZŁOMOWISKO
Tutaj zajeżdżasz po to, by wymienić auto na inne. Bez obaw – to, że jest ze złomowiska, wcale nie musi oznaczać, że wóz będzie starym gratem.

Ktoś tu jest chyba głodny...

nusy: billboardy, przez które można przelecieć, metalowe ogrodzenia, przez które da się przejechać, oraz wyskocznie, z których można się wybić.

Bonusy zalicza się jednak głównie dla własnej satysfakcji (a w przypadku X360 także dla zdobycia achievementów), głównym daniem są natomiast dyscypliny zaprojektowane przez twórców. Punkt startowy każdej z nich umieszczony jest na jednym z licznych skrzyżowań Paradise City. Aby go aktywować, wystarczy tylko zatrzymać się w odpowiednim miejscu na światłach i wcisnąć przycisk.

Gra oferuje pięć rodzajów wyścigów: Burning Route, Marked Man, Stunt Run, Road Rage i Race. W pierwszym i ostatnim najważniejsze jest tempo przejazdu – w Burning Route należy pokonać dystans z punktu A do punktu B w określonym przez twórców limicie czasowym, a w Race wyznaczony odcinek trzeba przejechać szybciej niż przeciwnicy. Ponieważ Burnout: Paradise rozgrywa się w mieście, a nie na zamkniętym torze, to od ciebie zależy trasa, którą dotrzesz do celu. W związku z tym, poza umiejętnościami manualnymi i refleksem, niezbędna jest także orientacja w przestrzeni.

Nie jest ona wymagana przy dwóch kolejnych dyscyplinach: Marked Man i Road Rage. W tej pierwszej również chodzi o to, by dotrzeć z jednego miejsca mapy na drugie, nie liczy się jednak czas przejazdu, a sam fakt, że uda się dojechać do końca. To dlatego, że tutaj za twoim samochodem pędzi kilka innych, złowrogo buczących silnikami, pomalowanych na czarno pojazdów, które robią wszystko, by zepchnąć cię na przęsło mostu czy najeżdżający z przeciwka wóz. Co prawda, jedna kraksa nie kończy zabawy, ale już po trzech-czterech stłuczkach przegrywasz – a twoi prześladowcy nie ustępują do samego końca!

Odegrać możesz się w Road Rage. **Tu chodzi o to, by samemu doprowadzić do wypadku innych kierowców znajdujących się na trasie.** Przy pierwszej rozgrywanej przez ciebie dyscyplinie tego typu musisz zdemolować zaledwie kilka aut, by zdobyć złoto. Przy późniejszych ich liczba rośnie do kilkunastu, więc coraz istotniejsza staje się taktyka – przeniesienie wyścigu na odpowiednią drogę, gdzie ruch samochodowy jest niewielki (niszczysz tylko specjalnie oznakowane wozy, „zwykłe" pojazdy są utrudnieniem), a zakłady mechaników w nie za dużej odległości (by można było szybko do nich dojechać i naprawić furę).

Wszystko to, za co w normalnym życiu należałoby się kilka punktów karnych, w grze zwiększa turbo.

Ostatnia dyscyplina to Stunt Run, w której zliczane są punkty za efektowność: drifty, włączanie turbo podczas pędzenia pod prąd, wyskakiwanie w powietrze na rampach, jazda w tył czy pokonywanie zakrętów na ręcznym. Bardziej skomplikowane ewolucje i wyczyny – np. przejechanie przez billboard, wykonanie obrotu po wyskoku czy wjazd na rampę na wstecznym biegu – zwiększają współczynnik, przez który mnożone są punkty, warto więc kombinować triki jednego i drugiego rodzaju. **Poza wymienioną piątką dyscyplin są też w grze pewne wyzwania dodatkowe** (patrz: ramka „Jazda w bonusie") **oraz...**

...doskonały tryb multi. Pierwszą jego zaletą jest to, że przejście między rozgrywką w pojedynkę a zabawą z wieloma graczami odbywa się praktycznie niezauważalnie i bardzo płynnie.







Burnout x5

Choć PeCetowcom praktycznie nieznana, seria Burnout ma długą i bogatą historię.

Burnout (2001)
Pierwsza, najbardziej standardowa część cyklu – gracze biorą udział w serii wyścigów, kraksy pokazane są z najmniejszą liczbą efektów. W porównaniu z nowymi grami to już „dziadzio", ale w swoim czasie był to prawdziwy król szos!

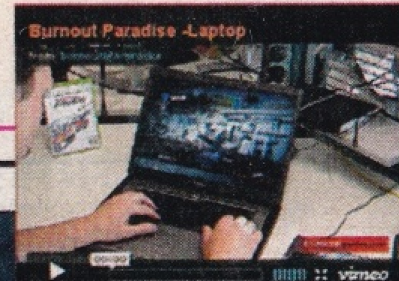
Burnout 2: Point of Impact (2002)
Ludzie z Criterion wyczuli, że styl rozgrywki się przyjął, dlatego w Point of Impact podkręcili go i dodali nowy tryb – tzw. Crash, w którym chodzi o to, by wywołać jak największy karambol na odpowiednio „ustawionych" skrzyżowaniach.

Burnout 3: Takedown (2004)
Przez wielu uważana za najlepszą część serii (przed Paradise). Nowa opcja tutaj to tzw. Crashbreaker, możliwość sterowania pojazdem tuż po kraksie, dzięki czemu da się np. frunącym wrakiem zniszczyć auto rywala.

Burnout Revenge (2005)
Mniej wyścigów, więcej kraks – takie było motto tej części. Revenge dzieli fanów na dwa obozy – jedni grę kochają, inni uznają za odejście od istoty cyklu. Nowość to możliwość używania wozów „cywilnych" do zbijania aut rywali.

Burnout Dominator (2007)
Wydana tylko na PS2 i PSP odsłona cyklu, którą uznać można za powrót do źródeł – zamiast efekciarskich trybów są tu tylko superszybkie wyścigi. Godne pożegnanie Burnouta z platformą PlayStation 2, dzięki której zasłynął.

Na stronie Criterion można zobaczyć filmik, na którym Burnout PC chodzi na... laptopie.



Obawiam się, że gangster zamknięty w bagażniku może się trochę poobijać...

Jazda w bonusie

Poza głównymi dyscyplinami przygotowanymi przez twórców w każdej chwili można wziąć też udział w specjalnych wyzwaniach. Dzięki nim w Paradise City cały czas jest co robić.

TIME ROAD

Każda z ulic miasta ma przypisany rekord przejazdu, nieszczególnie wyśrubowany, ale jednak stanowiący pewne wyzwanie. Tego typu zadania zaliczasz, pokonując określoną trasę w czasie krótszym niż wyznaczony przez twórców.

SHOWTIME

Po wciśnięciu dwóch przycisków auto zaczyna zachowywać się niczym kula bilardowa, która odbija się od innych wozów, wysadzając je w powietrze. Chodzi o to, by wywołać jak największą kraksę i pobić rekord dla każdej z ulic.

POWER PARKING

Przy chodniku w Paradise City często można zobaczyć dwa samochody ustawione tak, że pomiędzy nimi jest odległość dokładnie odpowiadająca długości twojej fury. Jeśli zaparkujesz pośrodku bez stłuczki, korzystając z ręcznego hamulca – zaliczyłeś Power Parking!

Tak jakby mówił: „Wsiądź do mnie. Zapnij pasy. Naciśnij pedał gazu...".

To kolejna czynność, która wymaga tylko wciśnięcia jednego klawisza – wystarcza chwila, a Burnout łączy się z serwerami studia Criterion, znajduje sesję, do której można się dołączyć, i w mgnieniu oka zapełnia Paradise City pojazdami innych żywych graczy. Teraz można organizować z nimi wyścigi, samodzielnie wyznaczając trasy lub też korzystając z dróg wytyczonych przez twórców. Co więcej, przygotowano również dziesiątki najróżniejszych wyzwań, które premiują grę zespołową – mogą one polegać np. na przejechaniu pewnego dystansu pod prąd (wyniki każdego kierowcy dodają się do wspólnej puli), wykonania określonego manewru czy dotarcia w wyznaczonym czasie do miejsca wskazanego na mapie. Ponieważ Burnout obsługuje komunikację głosową VoIP, uczestnicy rozgrywki mogą nawzajem pomagać sobie i podpowiadać, a także motywować do szybszego zaliczania wyzwań.

Wszystkie opisane wyżej opcje dotyczą konsolowej edycji gry, która ukazała się na początku tego roku na platformach Xbox 360 i PS3. **Wyznaczona (wstępnie) na III kwartał 2008 r. premiera wersji PeCetowej** daje ekipie Criterion sporo czasu na rozważenie, które z elementów rozgrywki można przenieść na komputery, a o co warto by ją wzbogacić, by spełnić oczekiwania właścicieli blaszaków.

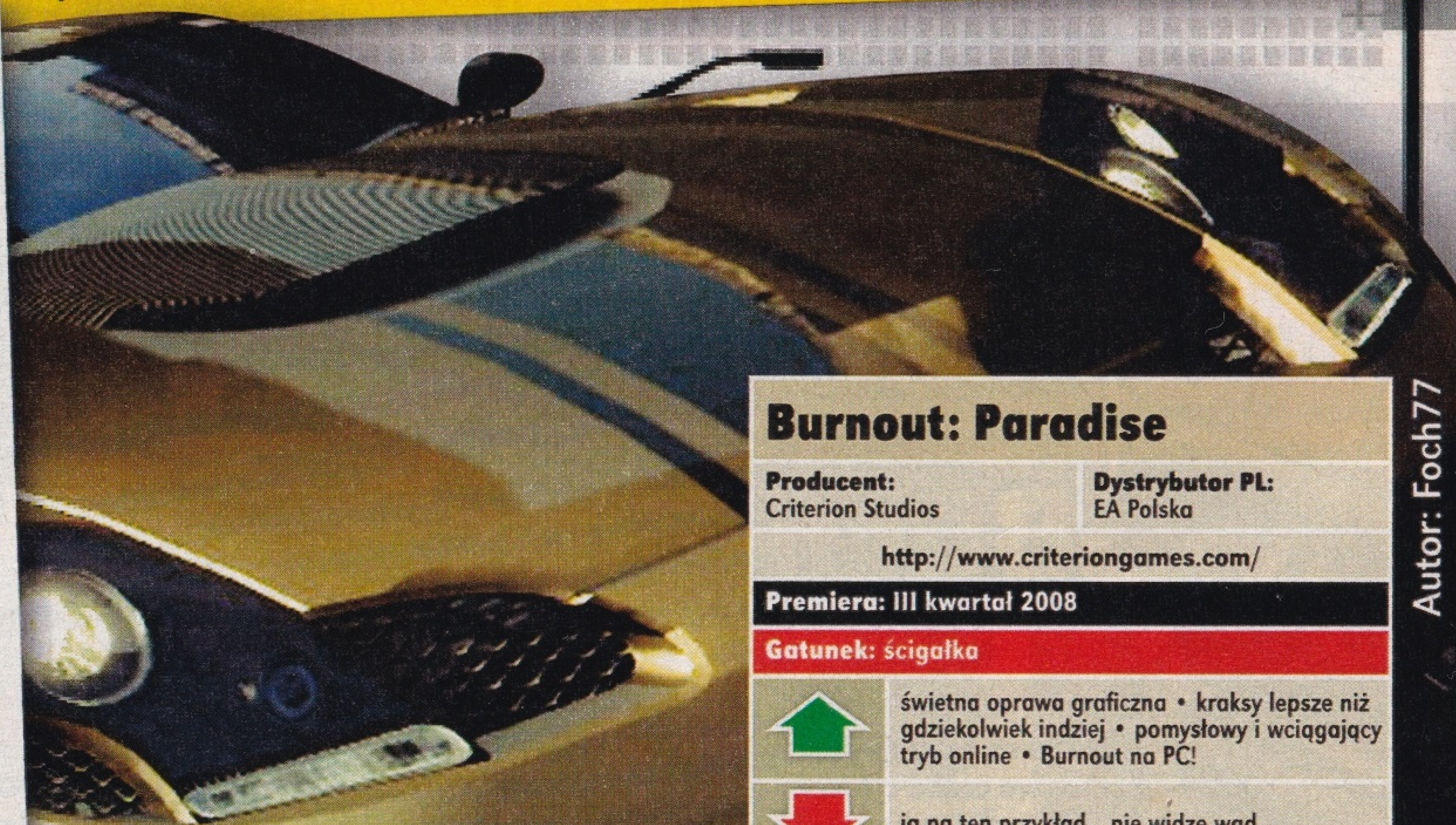
Kilka czarnych pojazdów złowrogo buczących silnikami robi wszystko, by zepchnąć cię na przęsło mostu.

Podczas konwersji zgubić się może np. opcja, która robi fotkę pokonanemu w trybie multi kierowcy, gdy do jego konsoli podłączona jest kamerka, i inne podobne drobiazgi, które na frajdę z zabawy raczej nie wpłyną. W wersji PeCetowej pojawią się natomiast nowe rodzaje rozgrywek sieciowych oraz nieujawnione jeszcze **opcje, dzięki którym wokół Paradise ma powstać prężna, aktywna społeczność graczy.**

Niemal na pewno komputerowa edycja gry zostanie wzbogacona o łatki o nazwach Bogart, Cagney, Davis i Eastwood, które poza usprawnieniami i usunięciem błędów mają dodać do rozgrywki również nowe dzielnice Paradise City, a także – po raz pierwszy w serii – motocykle. Do tej pory wypuszczono pierwszą z nich (do ściągnięcia na konsole od kwietnia), premiery kolejnych ustalono na najbliższe miesiące, a ostatnia – właśnie Eastwood, z całkiem nowym obszarem rozgrywki – zostanie udostępniona na jesieni, a więc wtedy, kiedy najprawdopodobniej wyjdzie wersja PC. **Rok 2008 zapowiada się więc dla fanów ścigałek wyjątkowo dobrze** – właśnie ukazał się GRID, który powinien zapewnić wystarczająco dużo emocji, by starczyło ich do III kwartału, potem zaś przesiądziemy się za kierownicę huntera cavalry, krieger pioneera i innych aut Burnout: Paradise.



Niech ten screen cię nie zmyli – Burnout jest o wiele szybszy od Need for Speeda.



Burnout: Paradise

Producent: Criterion Studios
Dystrybutor PL: EA Polska

http://www.criteriongames.com/

Premiera: III kwartał 2008

Gatunek: ścigałka



świetna oprawa graficzna • kraksy lepsze niż gdziekolwiek indziej • pomysłowy i wciągający tryb online • Burnout na PC!



ja na ten przykład... nie widzę wad

Wielkie wydarzenie dla fanów ścigałek – na PC trafia seria, która daje niebywałe emocje konsolowcom już od 2001 roku. I to w najlepszym możliwym wydaniu!

Autor: Foch77

Królestwa za darmo.

SOE to weterani branży MMO. Ich największy dotychczasowy sukces to EverQuest.

SOE
SONY ONLINE ENTERTAINMENT

Pozycja World of Warcraft wydaje się niezagrożona – to najlepsza i najpopularniejsza gra MMO. Z takim czempionem konkurować trudno, dlatego wielu twórców szuka innych pomysłów na sieciowe RPG. Oto kilka najbardziej nietypowych...



Ludzie FC kontra Szczakowianka Elfy – 2:1!



Mało nas, mało nas do pieczenia chleba...

Free Realms

Mówią, że za darmo słodki jest nawet ocet. Ciekawe, czy ta zasada będzie miała zastosowanie również w przypadku Free Realms – darmowego MMO innego niż wszystkie.

Z tym „innym niż wszystkie" może trochę przesadziłem – **Free Realms nie przypomina co prawda żadnej wydanej dotąd gry MMO, ale wykorzystano w nim rozwiązania i elementy, które znamy już z innych produkcji.** Mówiąc najprościej, ma to być połączenie World of Warcraft i aplikacji Second Life – wirtualny świat fantasy, w którym możliwe będzie dosłownie wszystko.

Zabawę z Free Realms rozpoczniesz z poziomu przeglądarki WWW – na specjalnej stronie będziesz mógł wykreować własną postać, określić jej imię, parametry, umiejętności i zainteresowania. Ponieważ świat gry utrzymany jest w konwencji fantasy, również bohaterowie, którymi pokierujesz, będą przypominali istoty z książek Tolkiena czy Pratchetta. Na pewno jednak nie będą to typowi wojownicy i magowie, a raczej zwykli mieszkańcy bajkowego uniwersum. Dopiero po stworzeniu postaci będzie można ściągnąć tzw. clienta, czyli aplikację służącą do łączenia się z serwerami – inaczej niż w wielu innych produkcjach MMO ma on ważyć niewiele, być może nawet zaledwie kilkadziesiąt megabajtów.

Połączenie World of Warcraft i Second Life – wirtualny świat fantasy, w którym możliwe będzie wszystko.

Niewielkie będą też wymagania sprzętowe, bowiem twórcom zależy na tym, by Free Realms mógł uruchomić każdy. **Przystępne mają być również zasady** – np. aby ułatwić zabawę graczom o niewielkim doświadczeniu, do walki będzie dochodziło tylko wtedy, gdy wyrażą oni na to ochotę, np. wybierając questa, w którym na drodze do celu stoją jakieś monstra, albo przyjmując wyzwanie na pojedynek wysłane przez innego uczestnika rozgrywki.

Ponieważ potyczki na miecze, czary czy laserowe pistolety to najważniejsza część innych MMO, fakt, że będzie ich mniej we Free Realms, ludzie z Sony Online Entertainment spróbują zrównoważyć większą liczbą dostępnych graczom aktywności, które z walką nie będą miały wiele wspólnego i przyjmą postać różnych minigierek. Chodzi na przykład o urządzanie własnej chatki lub ogrodu (jak w The Sims) czy wychowywanie kupionych albo znalezionych zwierzaczków (jak w skierowanym do dziewczynek Dogz). **Mogłoby się wydawać, że całe to Free Realms jest produkcją dla nastolatek, ale twórcy upierają się, że jest inaczej** – faceci (duzi i mali) otrzymają na przykład możliwość rozgrywania... meczów piłkarskich. Co więcej, wszystko, co przyjdzie do głowy programistom lub uczestnikom tego niezwykłego świata, będzie mogło pojawić się w Wolnych Królestwach już po przewidzianej na III kwartał tego roku premierze.

Trudno wyobrazić sobie, by po wydaniu gry miliony odeszły od WoW-a i przeniosły się do świata, który ma tyle samo z Władcy pierścieni, co ze Shreka. Jest jednak szansa, że **wokół Free Realms powstanie duża społeczność graczy, którzy na co dzień pykają raczej w Pasjansa lub Sapera niż w poważne produkcje.** A kiedy już złapią bakcyla, kto wie, w jakiego – już hardkorowego – erpega zaczną się bawić...

Autor: Foch77

Free Realms

Producent:	Dystrybutor PL:
Sony Online Entertainment	Sony Online Entertainment

http://www.station.sony.com/

Premiera: III kwartał 2008

Gatunek: MMO

+ dostępna dla każdego • sympatyczna grafika • twórcy zapowiadają dużo humoru

− nie spodoba się „prawdziwym" graczom • mało walki • prosta oprawa graficzna

Ciekawy pomysł na to, by do gatunku MMO – i grania w ogóle – przyciągnąć tych, którym wydaje się, że to „nie dla nich". Ma szanse powodzenia, choć zapewne w hardkorowcach będzie wywoływać torsje.

Dziwne MMO • Dziwne MMO • Dziwne MMO • Dziwne MMO • Dziwne MMO • Dziwne MMO • Dziwne MMO • Dziwne MMO • Dziwne MMO

Hello Kitty Online

Producent: Sanrio Digital
Data premiery: III kwartał 2008
http://www.hellokittyonline.com/



Fuj, a nawet bleee.... Oto gra, do której weterani sieciowych erpegów powinni podejść z paczką tabletek na nudności pod ręką. Studio Sanrio Digital testuje właśnie wersję beta produkcji MMO, która toczy się w świecie rysunkowej kotki, ulubienicy japońskich nastolatek. Zapewniamy: **będzie kolorowo (z przewagą różu), będzie pisklíwie, będzie w 101% kawaii. Bleee...**

Exanimus

Producent: Rotten Corpse/ TMSGames
Data premiery: 2009
http://www.exanimusthegame.com/



Jeśli podjęta przez nas obok próba wstrząśnięcia twoim żołądkiem nie przyniosła skutku, może uda się tym razem. Exanimus to **poważny sieciowy erpeg, w którym pewna planeta zaludniona jest przez zombiaków** próbujących dostać się do zabarykadowanych osad, gdzie ukrywają się ostatni „żywi". Dostaniemy możliwość wcielenia się zarówno w jednych, jak i w drugich!

LOVE

Już za samą nazwę gra ta zasługuje, by o niej napisać. Sam przyznasz, że to rzecz niebywała – oto produkcja, której tytuł brzmi: Miłość...


Tak daleko...


...tak blisko.

A żeby było śmieszniej, nie polega ona wcale na podrywaniu dziewczyn (czy chłopaków) i jest shooterem. Może nie takim najzupełniej zwykłym, ale jednak...

Fakt, że Love pojawia się w naszym magazynie, to wynik tego, że od czasu do czasu staramy się pokazać, iż w dzisiejszym świecie gry komputerowe to nie tylko wielkie, wysokobudżetowe produkcje promowane przez branżowych gigantów, ale też oryginalne, nietypowe perełki tworzone nieraz przez kilku zaledwie zapaleńców, a czasem nawet jednego programistę ze świetnym pomysłem i determinacją, by go zrealizować.

Tak jest i tym razem – **Love to dzieło Eskila Steenberga, faceta, którego można chyba określić mianem informatycznego geniusza.** Ponieważ projekt, który postanowił zrealizować, jest dość ambitny, a on sam nie byłby w stanie stworzyć do niego lokacji czy istot je zamieszkujących, korzystając ze swoich umiejętności zaprzągł do pomocy... komputer. W efekcie Love to gra generowana w czasie rzeczywistym przez maszynę na podstawie algorytmów wymyślonych przez Steenberga – tutaj nic nie zostało narysowane przez artystów, wyrenderowane w programie graficznym ani puszczone w ruch przez animatorów!

Ponieważ twórca – jedyny! – nie był w stanie sam zaprojektować lokacji i postaci, zaprzągł do pomocy... komputer.

Steenberg to nie tylko świetny programista, ale też człowiek z niemałym wyczuciem estetyki – wystarczy spojrzeć na screeny, by przekonać się, jak nietypowe i klimatyczne są miejsca i potwory, których wygląd wylicza w czasie rzeczywistym komputer. Wszystko to przy stosunkowo niewielkich wymaganiach – 512 MB RAM (tyle ma dziś każdy laptop) i karta graficzna klasy Radeon 9800 lub GeForce 6xxx.

Choć na pierwszy rzut oka nic na to nie wskazuje, **Love będzie sieciowym FPS-em, w którym grupy graczy** (jeszcze nie wiadomo, jak wielkie, sam twórca mówi, że będzie to „MMO w umiarkowanej skali") **bronią przed atakiem monstrów swoją planetę**, na której każdy odpowiada za swój kawałek powierzchni. Kolejny sprytny pomysł Steenberga polega na tym, że gra jest jednocześnie swoim własnym edytorem, więc do odparcia inwazji uczestnicy rozrywki będą mogli wykorzystać np. wysokie góry, wzniesione przez siebie poprzez modyfikację wyglądu poziomu. W ciekawy sposób zostanie również rozwiązana kwestia broni i innych przedmiotów – ich tworzeniem zajmie się sam Steenberg, ale umieści w świecie Love nie konkretne obiekty (np. strzelby), a raczej maszyny do ich produkcji, których będą mogli używać wszyscy gracze.

By projekt był rentowny, wystarczy, że znajdzie się zaledwie 200 graczy, którzy zechcą opłacać niewielki miesięczny abonament. Mamy nadzieję, że będzie ich więcej, bo takie pomysły – i tacy ludzie jak Steenberg – zasługują na wsparcie.

Love

Producent:	Dystrybutor PL:
Quel Solaar	brak

http://www.quelsolaar.com/

Premiera: IV kwartał 2008

Gatunek: MMO


miłość w tytule • unikatowa oprawa graficzna • dzieło jednego człowieka – ale geniusza...

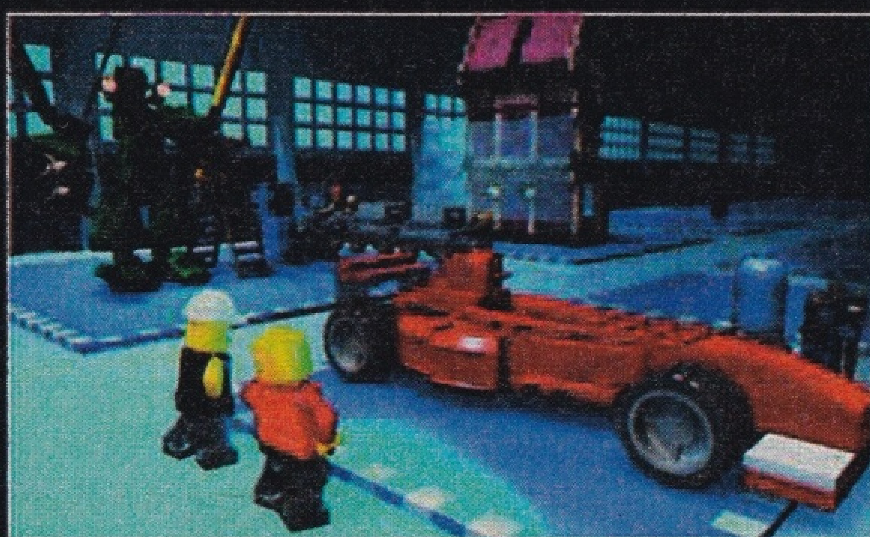

niepewna przyszłość projektu • tylko dla koneserów

Przyszłość Love jest niepewna, ale trzymajmy kciuki, by Mr. Steenberg ukończył swoją grę. Na pewno z miejsca trafi ona na listę najbardziej oryginalnych produkcji w historii.

Autor: Foch77

• Dziwne MMO • Dziwne MMO • Dziwne MMO • Dziwne MMO • Dziwne MMO • Dziwne MMO • Dziwne MMO • Dziwne MMO • Dziw-

LEGO Universe



Producent: NetDevil
Data premiery: III kwartał 2008
http://universe.lego.com/

Najbardziej znane klocki na świecie doczekają się swojej własnej produkcji MMO. **Kierując kultowymi ludzikami LEGO, weźmiesz udział w najróżniejszych przygodach**: od prostych minigierek aż po wieloczęściowe zadania fabularne przygotowane dla kilkuosobowych grup. Tu również pojawi się możliwość tworzenia własnych przedmiotów – oczywiście z klocków.

Blue Mars



Producent: Avatar Reality
Data premiery: 2009
http://www.avatar-reality.com/

Firma z Honolulu szykuje produkcję, która będzie odpowiednikiem Second Life – z tym że z akcją rozgrywającą się na Marsie. **Największym atutem gry będzie niemal na 100% oprawa graficzna**, a to dzięki licencji na wykorzystanie silnika CryENGINE 2 (napędzał Crysisa). Palce w produkcji maczają podobno członkowie zespołu pracującego nad serią Final Fantasy oraz Aleksiej Pażytnow, twórca... Tetrisa.

Trasa z Nowego Jorku przez Chicago do Las Vegas ma długość 4030 km – przebycie jej w ciągu 48 godzin to naprawdę niezły wyczyn.

2 DAYS TO VEGAS

To nieprawda, że rodziny się nie wybiera – przynajmniej jeśli chodzi o tę mafijną. Problem pojawia się dopiero wtedy, gdy próbujesz zerwać wszelkie kontakty z taką familią.

Podczas 48-godzinnej podróży do Las Vegas czasu będziesz miał zaledwie tyle, żeby wystawić na zewnątrz i przewietrzyć lewą stopę.

Przepraszam bardzo, czy mogę pożyczyć kluczyki do pani samochodu? Obiecuję, że odcisnę je w kawałku plasteliny i zaraz oddam. Słowo gangstera!

No dobra, chłopaki, skoro już się spotkaliśmy, to może pójdziemy kogoś pobić albo coś ukraść?

Przepraszam, panie władzo. Gdzie najbliżej znajdę jakiś łatwy do obrobienia bank?

Na pewno nieraz miałeś okazję pograć w produkcję stworzoną przez Rosjan lub Ukraińców (np. S.T.A.L.K.E.R.), jednak **czy kojarzysz jakieś dzieło elektronicznej rozrywki powstałe na Białorusi?** Jeśli nie, czas zmienić ten stan rzeczy – oto 2 Days to Vegas, gra akcji z perspektywą TPP powstająca w mińskim oddziale studia Steel Monkeys.

Vinny i Tony to bracia o włosko-irlandzkich korzeniach. Po tym, jak ich ojciec zadarł z ludźmi, z którymi się nie zadziera, i „zniknął", wychowywały ich nowojorskie ulice – skłonność do łamania prawa mają więc we krwi. Vinny, starszy z dwójki, zawsze starał się unikać kontaktów z gangami. Troska o Tony'ego skłoniła go jednak do wzięcia na siebie zarzutu nielegalnego posiadania broni, jaki postawiono szczeniakowi. Kosztowało go to trzy lata spędzone w więzieniu Rickers. Akcja 2 Days to Vegas rozpoczyna się tuż po wyjściu Vinny'ego z pudła. Chłopak wraca do starej dzielnicy, gdzie dowiaduje się, że jego młodszy brat nie próżnował przez ten czas i ściągnął na siebie sporo kłopotów. Największym jest zatarg z Salem, prawą ręką potężnej „rodziny". **Jako Vinny będziesz musiał podjąć się bardzo trudnego zlecenia od mafii i udać w podróż z Nowego Jorku do Las Vegas.** Jeśli nie wyrobisz się w ciągu 48 godzin – ty i twój brat zginiecie. Pech.

Na pierwszy rzut oka gra przypomina coś pomiędzy GTA, współczesną Mafią a Kane & Lynch. Podczas zabawy odwiedzisz trzy wielkie amerykańskie miasta (Nowy Jork, Chicago i Las Vegas), których klimat twórcy starają się odwzorować jak najwierniej. Nie spodziewaj się jednak zbyt dużej swobody poruszania się po metropoliach – **akcja przypomina wyścig z czasem, podczas którego konieczne będzie ścisłe trzymanie się zleconych zadań.**

Strzelaniny oraz pościgi samochodowe – także na autostradach poza miastami – to esencja rozgrywki.

Pewną wolność otrzymasz natomiast w sposobie ich wypełniania, np. podczas pościgów i ucieczek samochodowych będziesz mógł ukraść i wykorzystać każde ze stojących na ulicy aut.

Strzelaniny oraz pościgi samochodowe – także na autostradach poza miastami – to esencja rozgrywki. **W jednej z misji zawitasz do nowojorskiego burd... baru z tańcem egzotycznym – etap ten przypomina tokijską dyskotekę z Kane & Lynch.** Podobnie jak w produkcji studia IO, tak i w 2 Days to Vegas wpadniesz do lokalu na małą pogawędkę z właścicielem, która z okraszonej wulgarnym słownictwem kłótni zmieni się w krwawą jatkę. Wraz z postępami w grze okazuje się, że Vinny trafił w sam środek wojny gangów, stąd twoimi najczęstszymi przeciwnikami będą kryminaliści. Z czasem staniesz się także poszukiwanym listem gończym przestępcą, a starcia z policją bez wątpienia dostarczą dodatkowych emocji.

2 Days to Vegas korzysta z autorskiego silnika graficznego studia Steel Monkeys. Obecnie ciekawie prezentują się dobrze zaprojektowane lokacje. Białorusini zapełniają je nie tylko rekwizytami – ławkami, roślinnością itp. – ale również postaciami NPC (na razie nie ujawniono, w jakim stopniu będzie można wchodzić z nimi w interakcję) oraz pojazdami. **Dziesiątki samochodów sportowych, rodzinnych, terenowych, autobusów i ciężarówek tworzone są na wzór oryginalnych, chociaż autentyczne marki i modele się tu nie pojawią.** Zupełną niewiadomą pozostaje natomiast ścieżka dźwiękowa – w takich grach najlepiej sprawdzają się soundtracki złożone z licencjonowanych utworów i właśnie ku takiemu rozwiązaniu skłaniają się autorzy.

Przygody Vinny'ego zapewnią ok. 20-24 godzin zabawy. Ostateczna decyzja, czy w grze pojawi się multiplayer, jeszcze nie zapadła. Na pełną niebezpieczeństw wyprawę przez Stany Zjednoczone wybierzesz się najprawdopodobniej na początku przyszłego roku.

Autor: emter

2 Days to Vegas

Producent: Steel Monkeys

Dystrybutor PL: brak

http://www.steelmonkeys.com/

Premiera: początek 2009

Gatunek: akcji


ciekawa gangsterska fabuła • widowiskowe pościgi i strzelaniny • trzy amerykańskie metropolie do odwiedzenia


liniowy układ misji • autorski silnik graficzny Białorusinów nie wyróżnia się niczym szczególnym

Naładowana pościgami i strzelaninami gra akcji, w której wyruszasz w pełną niebezpieczeństw podróż przez Stany Zjednoczone – w 48 godzin dojedź z Nowego Jorku do Las Vegas, bo inaczej ty i twój brat zginiecie.

To nic, że od premiery filmu „Władca pierścieni" minęło już kilka lat – gra na jego motywach to wciąż murowany przebój, zwłaszcza kiedy gracz jako Sauron będzie mógł przypiec Froda na ruszcie.



To ja szybko wyjdę z kadru, o, tu na bok, coby tego enta nie zasłaniać...

The Lord of the Rings Conquest



Ten świntuch chyba zaraz zje Zygmunta! W takich chwilach żałuję, że zapomniałem kupić bełtów do tej kuszy.

Ludzie zatrudnieni w Pandemic – na początku roku przejętym przez EA – nie narzekają na nadmiar wolnego czasu. Obecnie pracują nad kontynuacją konsolowego Mercenaries, zapowiadanym w poprzednim Clicku drugowojennym Saboteur oraz czterema innymi tytułami. Wiemy już, że jednym z nich jest kolejna **gra akcji, tym razem osadzona w uniwersum Władcy pierścieni – wypchana widowiskowymi walkami Lord of the Rings: Conquest**.

Celem autorów jest odtworzenie największych starć ze świata Władcy pierścieni. Sama idea i mechanika rozgrywki bardzo przypominają wcześniejsze dzieła Pandemic – osadzone w uniwersum Star Wars dwie części Battlefront. Conquest stanowić ma ich duchową kontynuację. Do czynienia będziesz więc miał z grą akcji obserwowanej z perspektywy trzeciej osoby (nie wiadomo jeszcze, czy możliwe będzie przełączanie się do trybu FPP), z elementami taktyki. **Duży nacisk położony zostanie na rozgrywki sieciowe, gdzie ścierać będzie się mogło do 16 graczy** (liczba ta może – i powinna – jeszcze wzrosnąć).

Inaczej niż w Battlefront twórcy nie odpuszczają trybu single i przygotowują dwie rozbudowane fabularnie kampanie.

Celem autorów gry jest odtworzenie największych starć ze świata Władcy pierścieni.

Wyjątkowo ciekawie zapowiada się druga z nich, której bohaterem będzie sam Sauron. **Pandemic obiecuje zaprezentować swoją wersję tego, co mogłoby się stać po przejęciu ostatniego pierścienia przez siły zła.** Warto dodać, że obie kampanie będziesz mógł przejść w towarzystwie trzech znajomych, grając na jednym komputerze (ekran podzielony na cztery części – na konsolach nie będzie to problemem, ale nie wiadomo jeszcze, jak rozwiązane zostanie sterowanie na PC) lub w sieci. Podczas zabawy na pewno przeniesiesz się do Helmowego Jaru, na pola Pelennoru, do miasta Osgiliath, **stoczysz walki u podnóży Góry Zagłady, w kopalniach Morii oraz weźmiesz udział w oblężeniu twierdzy Minas Tirith.** Pośród misji stworzonych na potrzeby gry znajduje się m.in. wizyta we wnętrzach Minas Morgul, siedzibie Nazguli, a także powrót do podziemi Morii, gdzie ostatecznie zrobisz porządek z zamieszkującymi je istotami.

Postaci po obu stronach konfliktu podzielone zostaną na cztery klasy: wojowników, zwiadowców, łuczników oraz magów. **W singlu na polu bitwy jednocześnie ścierać będzie się około 150 jednostek.** Liczba ta początkowo nie wydaje się imponująca, wśród nich znajdą się jednak m.in. potężne trolle, oliphanty oraz enty. Możliwe będzie nie tylko dosiadanie tych gigantów, ale także wcielenie się w nie! Dla przykładu: jako ent będziesz mógł chwycić przeciwnika i rzucić nim w jego towarzyszy. Klimat tworzyć mają szczegóły: np. troll będzie zbierał ciała zabitych przez siebie wrogów i nosił ze sobą, nie tylko jako ewentualną broń miotaną, ale również jako talizmany na szczęście.

A to jeszcze nie wszystko – **w Conquest możliwe będzie wcielenie się w postaci bohaterów znanych z sagi.** Tutaj znowu skupię się na „tych złych", ponieważ kusząco brzmi opcja zostania Sarumanem, Sauronem czy uzbrojonym w płonący miecz Balrogiem. Jak w Battlefront, tak i tutaj poziom życia kierowanego herosa ma spadać wraz z upływem czasu, a jedynym sposobem na jego odnawianie będzie ciągłe zabijanie przeciwników. Rozwiązanie to sprawdziło się w grze o Gwiezdnych Wojnach, nie widzę więc powodu, dla którego miałoby nie działać we Władcy pierścieni.

Dla fanów książek J.R.R. Tolkiena i filmów Petera Jacksona Conquest będzie pozycją obowiązkową. Ma ona także spore szanse spodobać się pozostałym miłośnikom dynamicznych gier akcji. Premiera już jesienią.



A to taktyka na „płonący miecz": walczycie jeden na jeden, a twój miecz płonie.

Lord of the Rings: Conquest

Producent:	**Dystrybutor PL:**
Pandemic Studios	EA Polska

http://pandemicstudios.com/conquest/

Premiera: jesień 2008

Gatunek: akcja

Plusy: dwie kampanie • możliwość wcielenia się w czarne charaktery • bitwy znane z książek i filmów, a także kilka dodatkowych • kampania w trybie kooperacji, nawet na jednym komputerze

Minusy: niewiadomą pozostaje sterowanie (zwłaszcza przy podzielonym ekranie) • czy 150 jednostek na polu bitwy to nie za mało?

Fani sagi będą wniebowzięci, po raz pierwszy w historii odwiedzając niektóre zakątki świata Władcy pierścieni. Resztę graczy przyciągną widowiskowe walki – inaczej być nie może.

Autor: emter

RISE OF THE ARGONAUTS

Zdaniem starożytnych Greków zabawa idealna jest pochodną trzech elementów: wina, kobiet i śpiewu. Liquid Entertainment jednak swoją zabawę w stylu greckim woli organizować pod kątem eksploracji, dialogu i... walki!

Fascynacja światem mitycznej Hellady w studiu Liquid, a więc u ludzi, którzy dali światu Battle Realms, War of the Ring i Dragonsharda, stała się jasna i oczywista na ubiegłorocznych targach E3. Wtedy to zaprezentowany został po raz pierwszy ich nowy projekt – Rise of the Argonauts, który niespodziewanie okazał się nie kolejnym RTS-em, lecz... erpegiem. Bez obaw jednak – **„zabawa w odgrywanie ról" pod egidą Liquid nie wymaga przekopywania się przez dziesiątki ekranów tekstu** jak w Neverwinter Nights. Przeciwnie, pod tym względem jest równie dynamiczna i niemal tak krwawa jak gry z serii God of War! Nic dziwnego więc, że kiedy tylko pojawiła się możliwość, pojechaliśmy sprawdzić, jak wiele jeszcze brakuje Rise of the Argonauts do ideału.

Okazja taka nadarzyła się dosłownie kilka dni temu. Wtedy to do Europy zawitał Ed Del Castillo – szef Liquid Entertainment, który z nieukrywaną dumą i niekłamanym entuzjazmem oprowadził nas po świecie Argonautów i zaprezentował najważniejsze jego cechy. Zanim jednak do nich przejdziemy, wypada przypomnieć, czym jest to całe Rise of the Argonauts. To zaś, mówiąc najprościej, hybryda gry akcji i erpega, wykorzystująca najlepsze i eliminująca najsłabsze elementy obu tych gatunków. W efekcie otrzymujemy tytuł podobny nieco do Jade Empire – **dzieło, w którym rozległa fabuła oraz złożony model rozwoju postaci stają w jednym szeregu z dynamiczną i wymagającą sporej sprawności akcją.** Uff!


Dzik jest dziki, dzik jest zły...

Rise of the Argonauts to gra osadzona w świecie mitów starożytnej Grecji. Jej bohaterem jest Jazon – król Jolkos – ten sam, który w klasycznej opowieści wybrał się na pokładzie galery Argo na poszukiwania złotego runa. Tu będzie podobnie, ale – jak stwierdził sam Ed Del Castillo – nie tak samo. Zadaniem Liquid jest stworzenie, a nie przekazanie interesującej historii. W naszym przypadku Jazon wyruszy po ten cudowny artefakt po to, by przywrócić życie swej oblubienicy – zamordowanej w trakcie ceremonii zaślubin księżniczce Alkmenie. Złote runo przy tym to przedmiot mityczny nawet dla żyjących w mitologii i zdobycie go jest znacznie trudniejsze niż typowa wyprawa do Hadesu i z powrotem. Dlatego też **Jazon zgromadzi na pokładzie Argo największych herosów i heroiny starożytnej Hellady** – włącznie z mocarnym Heraklesem, szybkonogim Achillesem, bystrooką Atalantą i... specjalistą od strachu – Panem.


Herr Odyn na dzielni.


Dwóch na jednego to banda łba zakutego!

Wyprawa po złote runo wieść będzie przez osiem rozległych wysp Morza Egejskiego. Każda z nich stanowić będzie odrębny świat, ale zarazem istnieć mają wzajemne powiązania pomiędzy nimi. I pomimo że kolejność ich odwiedzania zależeć ma tylko od gracza, warto będzie wracać w miejsca już znane. Jedną z takich krain są Mykeny, ojczysta polis ukochanej Jazona. Nasz heros wraz z Argonautami (świat zwiedzamy, jak w dziełach BioWare, w drużynie, którą tworzą sam Jazon i dwóch wybranych przez niego towarzyszy) trafia tam, by usprawiedliwić się przed ojcem Alkmeny i przedstawić mu swój plan odzyskania jej dla żywych. Mykeny jednak to polis poświęcona bogu wojny. Sądy w niej odbywają się na arenie. Mykeńczycy wierzą, że tylko ci, którym sprzyja sam Ares, schodzą z niej żywi.

Na szczęście Jazon darzony jest szczególnymi względami nie tylko Aresa, ale i trzech innych przedstawicieli olimpijskiego panteonu: Ateny, Apolla i Hermesa. Wymieniona czwórka zawsze bacznie przygląda się swemu wybrańcowi i wynagradza go (lub karze) za uczynki, które popełnia w ich imieniu. Rozwój postaci odbywa się przy tym – co stanowi najważniejszą innowację Rise of the Argonauts – dwojako, w tym także podczas dialogów. Dotąd w komputerowym RPG było tak, że istniał wybór pomiędzy dobrym rozwiązaniem, złym rozwiązaniem i brakiem rozwiązania (pozycja neutralna), a gracz nagradzany był wyłącznie za decyzje skrajne. W Argonautach jednak każda z czterech opcji odpowiada charakterom bóstw: Apollo ceni współczucie, Atena – rozwagę, Hermes – spryt, a Ares – czyny zamiast słów. Dzięki

Zgodnie z mitologią Argonautów było aż 52 – a poza wyprawą po złote runo przeżywali jeszcze inne przygody, m.in. w Lemnos i Tracji.


No, wypnijże pierś. Nie, nie ty, Jazonie!


Na potęgę posępnego czerepu!

temu **możesz rzeczywiście stać się takim Jazonem, jakim chcesz!**

Drugim sposobem zdobywania przychylności bóstw jest ofiarowywanie im „wyczynów bohaterskich" dokonywanych w trakcie gry. Te mogą, jak wyjaśnia Ed, odnosić się do każdego aspektu rozgrywki. Wyczynem jest więc zabicie 15 driad czy pokonanie 30 wrogów bez odniesienia obrażeń, ale i wykrycie sprawcy przestępstwa albo rozwiązanie zagadki. Wszystkie one są czymś w rodzaju drogocennych klejnotów, które złożyć można na ołtarzu wybranego bóstwa w zamian za ich łaski i... dary. **Łaskami w tym przypadku są zdolności specjalne**, m.in. zwiększona sprawność w posługiwaniu się bronią czy „czary magiczne", jak Wrota Tartaru albo Świetlisty Pancerz, które pomogą Jazonowi w starciach z niezliczonymi wrogami. Dary zaś to na przykład unikatowa broń i wyposażenie twojego „domu na morzu" – statku Argo.

Rise of the Argonauts jest równie dynamiczna i niemal tak krwawa jak gry z serii God of War!

Wróćmy jednak na arenę, na którą trafił poddany bożemu osądowi Jazon. Tu właśnie dane nam było obejrzeć ten niezwykły, najzupełniej wyjątkowy spektakl, jakim w Rise of the Argonauts jest walka! Rozgrywa się ona w czasie rzeczywistym i jest najbardziej śmiertelna ze wszystkich, jakie widzieliśmy w erpegach! **Każdy cios, który dochodzi celu, wywołuje poważne skutki**: kruszy tarcze, łamie broń, tnie pancerze i ucina głowy. Wszystko to dzięki systemowi animacji wykorzystującemu motion capture i wiarygodną fizykę obiektów. Jemu także zawdzięczamy możliwość wykonywania kombinacji ciosów i zmiany broni w trakcie walki oraz... współpracę Argonautów, kiedy to jeden z nich ułatwia drugiemu zadanie śmiertelnego ciosu!

Nowa prezentacja Rise of the Argonauts zrobiła na nas wrażenie nie mniejsze niż ta pierwsza (pisaliśmy o grze w numerze 10/2007). **Liquid Entertainment jest na dobrej drodze do swojego złotego runa** – udowodnienia ludzkości, że studiu należy się miejsce na samym Olimpie twórców erpegów. Już jesienią ta szczególna, interaktywna wersja mitu o Jazonie i Argonautach stanie się wreszcie częścią świata PC.

Rise of the Argonauts

Producent:	Dystrybutor PL:
Liquid Entertainment	Codemasters

http://www.codemasters.com/argonauts/

Premiera: jesień 2008

Gatunek: RPG/akcja

+ świat mitycznej Hellady • nieliniowa fabuła • system dialogów • swobodny rozwój postaci • realistyczne, filmowe walki

– co z tymi, którzy nie potrafią walczyć w czasie rzeczywistym?

Rise of the Argonauts łączy wszystkie najlepsze elementy RPG i gier akcji. Dzięki temu jest równie głęboka jak produkcje BioWare, równie atrakcyjna jak seria God of War i równie przystępna jak Tetris!

Autor: Chevalier Rouge

Nareszcie sequel!

Posiadający zbiorową świadomość Tyranidzi to ostatnia rasa Warhammera 40K, która nie znalazła się w Dawn of War oraz dodatkach. Może w dwójce...



Warhammer 40,000 Dawn of War II

Mistrzowie RTS-ów – Relic Entertainment – ujawnili pierwsze szczegóły na temat kontynuacji jednej z najlepszych gier w uniwersum Warhammera 40K. Nadchodzi Dawn of War 2!

Niedawno, przy okazji premiery trzeciego dodatku do Dawn of War – Soulstorma (Click! 6/08), pisałem, że pomimo ponad czterech lat od premiery podstawki produkcja ta wciąż zachwyca swoją grywalnością. Niemal w tym samym czasie Relic Entertainment ogłosiło, że pracuje nad kontynuacją przeboju ze świata Warhammera 40,000 – to tłumaczy też, dlaczego Soulstorma tworzyło inne studio, nieistniejące już Iron Lore. Po Dawn of War 2 **fani mogą oczekiwać zarówno sprawdzonych rozwiązań i znanych jednostek w nowej oprawie graficznej, jak i kilku zupełnie świeżych elementów rozgrywki.**

Dwójka korzystać będzie z doświadczeń młodszego od siebie Company of Heroes. Nacisk położony zostanie na dowodzenie kilkoma dobrze wyposażonymi oddziałami. Najlepsze z nich – lub te, które przeżyją misję – będziesz mógł wykorzystać podczas kolejnych starć. Deklaracje twórców, jakoby gracz miał podczas kampanii walczyć o dominację na kolejnych planetach, pozwalają sądzić, że rozgrywka w singlu może przypominać tę znaną z Dark Crusade i Soulstorma. Na mapie układu planetarnego wybierało się w nich kolejne regiony – pola bitwy. Za takim rozwiązaniem przemawia również fakt, że w trybie fabularnym będziesz miał swobodę decydowania, które zadanie wykonać, zaś **działania podejmowane na polu walki (np. wypełnione cele poboczne) wpływać będą na dalszy przebieg zabawy.** Czy stanowi to cichą zapowiedź nieliniowej historii z alternatywnymi zakończeniami? Tego ludzie z Relic na razie nie ujawniają.

Wróćmy do jednostek. Twoje przywiązanie do konkretnych oddziałów ma być większe dzięki elementowi zaadoptowanemu z erpegów. W Dark Crusade i Soulstormie bohater zyskiwał doświadczenie, za które – pomiędzy misjami – mogłeś kupować dodatkowe przedmioty-ulepszenia. **W Dawn of War 2 każdą z posiadanych formacji wyposażysz w nowy sprzęt, lepsze karabiny, granaty czy zbroje.** Co ciekawe, elementy ekwipunku – tak jak w role-playach – znajdziesz także porozrzucane po mapach. Celowo piszę o tym tylko w kontekście rozwijania szeregowych wojaków, a nie bohaterów. Rola tych ostatnich w dwójce pozostaje niejasna. Na pewno ich siła będzie jeszcze większa niż w pierwszej części i dodatkach, jednak **możliwe, że herosi staną się wyłącznie częścią orbitalnego wsparcia, które wezwane w odpowiednim momencie bitwy ma przesądzać o jej losach.** Czy gracze utracą więc kontrolę nad tymi ultrasilnymi jednostkami? Ostatecznej decyzji w tej sprawie jeszcze nie podjęto.

Przenoszenie rozwiązań z Company of Heroes na grunt Warhammera 40K owocuje jeszcze dwiema znaczącymi konsekwencjami. Po pierwsze, **mocno ograniczona zostanie – i tak mało skomplikowana – rozbudowana bazy.** Skoncentrowanie rozgrywki na dowodzeniu małymi grupami rodzi również pytania o wsparcie, które będziesz mógł wykorzystać. Pojazdy, w tym popularny mech Drednot, zostaną „podkręcone" – ich siła ognia oraz moc pancerzy wzrosną. Relic na razie nie ujawnia, czy wśród dostępnych narzędzi mordu znajdą się wprowadzone w Soulstormie maszyny latające, które do gry tak naprawdę nie wniosły nic nowego. Możliwe, że całkowicie zastąpią je – już zapowiedziane – zrzuty dodatkowych jednostek oraz potężne ataki artylerii laserowej wzywane spoza mapy.

Wszystkie te informacje nabierają krwawego znaczenia, gdy przeniesie się je na przykład fragmentu rozgrywki, który twórcy zaprezentowali dziennikarzom. Za sprawą dema dowiadujemy się, że **w dwójce na pewno pojawią się Kosmiczni Marines oraz Orkowie – inne rasy pozostają tajemnicą.** Ogromne wrażenie robią scenerie, w jakich przyjdzie nam



Atak Orków zmusił Kosmicznych Marines do porzucenia osłony, która dawały im skrzynie koncentratu pomidorowego.



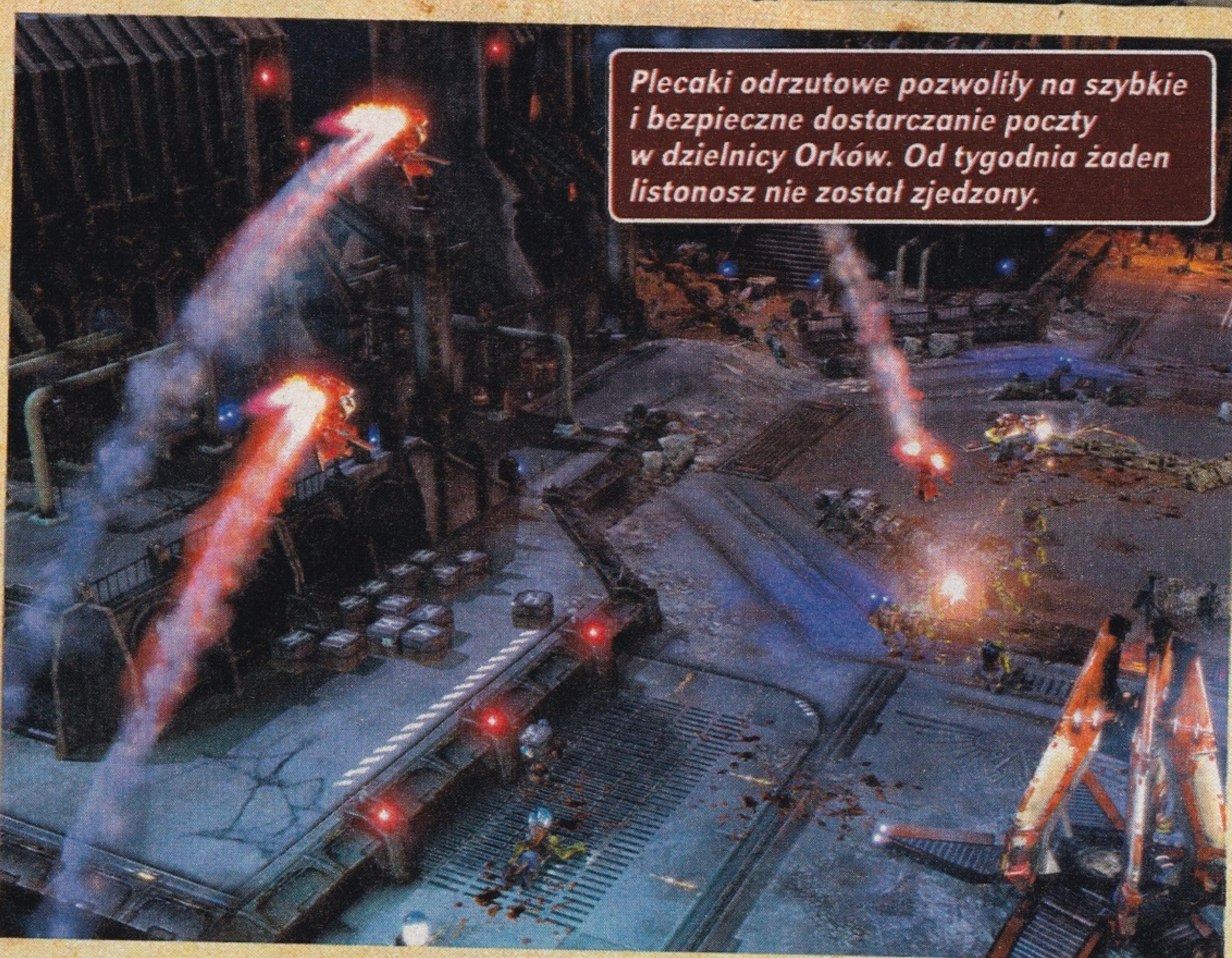
Złomiarze muszą się spieszyć – wrak czołgu trzeba rozebrać, zanim roztopi go ostrzał laserowy z orbity.

40 000 lat Warhammera





Uniwersum fantastycznego Warhammera obejmuje ponad 40 000 lat. Pomimo dużej rozpiętości czasowej pomiędzy bohaterami z epoki wzorowanej na średniowieczu a tymi z przyszłości znaleźć można wiele podobieństw: potężne zbroje, miecze i młoty bojowe, które z czasem zyskały technologiczne ulepszenia (miecz-piła łańcuchowa), magia oraz oczywiście krew. Cóż, niezależnie od epoki, przelewanej hektolitrami posoki w tym świecie nie brakuje.



Plecaki odrzutowe pozwoliły na szybkie i bezpieczne dostarczanie poczty w dzielnicy Orków. Od tygodnia żaden listonosz nie został zjedzony.

walczyć – w ujawnionych materiałach było to spowite mrokiem gotycko-futurystyczne miasto, gdzie kilka grup Marines staje naprzeciw przeważających sił Orków. Wykorzystany w grze silnik (mocno zmodyfikowany engine Essence z Company of Heroes) pozwala na stworzenie niezwykle szczegółowych modeli jednostek oraz budynków. W połączeniu z fizyką najnowszego Havoka oraz efektami świetlnymi generowanymi w czasie rzeczywistym **wykreowano pole bitwy, na którym wśród wybuchów, tumanów kurzu, zgliszcz budynków oraz ciał zabitych odbywa się krwawa rzeź- nia.** Jej narzędziami są zarówno karabiny czy wgryzające się w ciała przeciwników miecze-piły łańcuchowe, jak i miażdżące czaszki elektryczne młoty bojowe. Uwagę przykuwa nie tylko możliwość pełnego modyfikowania (czytaj: niszczenia) otoczenia, ale również opcja zajmowania budynków i wykorzystywania ich jako umocnionych punktów oporu. Do tego wszystkiego ludzie z Relic dorzucają zaawansowane AI żołnierzy, którzy samodzielnie wykorzystywać będą wszelkie napotykane zasłony terenowe.

Dawn of War 2 bardziej przypomina grę taktyczną niż klasycznego RTS-a.

Ostatni ujawniony przez twórców szczegół dotyczy multiplayera. Wśród pozostających wciąż tajemnicą trybów gry sieciowej na pewno znajdzie się możliwość przejścia całej kampanii w kooperacji – walkę o władzę w fantastycznym świecie gracze stoczą jako sojusznicy lub zażarci wrogowie.

Dawn of War 2 – czerpiąc wiele z Company of Heroes i dodając elementy rodem z erpegów – bardziej przypomina grę taktyczną niż klasycznego RTS-a, w którym do walki wysyłasz tony anonimowego mięsa armatniego. Nic nie przemawia jednak za tym, aby z tego powodu seria miała stracić swój specyficzny, znany z pierwszej części i dodatków, klimat. Wręcz przeciwnie, **świat Warhammera 40K jeszcze nigdy nie był tak widowiskowy i brutalny.** Aby się o tym przekonać na własnej skórze, musimy poczekać przynajmniej do początku przyszłego roku. Przez ten czas fanom cyklu nie pozostaje nic innego, jak ponownie zagrać w jedynkę oraz trzy add-ony. Ku chwale Nieśmiertelnego Imperatora!

Autor: emter

Warhammer 40,000: Dawn of War 2

Producent:	Dystrybutor PL:
Relic Entertainment	CD Projekt

http://www.dawnofwar2.com/

Premiera: 2009

Gatunek: RTS



zmiany z sposobie prowadzenia rozgrywki • niesamowity klimat • fantastyczna trójwymiarowa oprawa graficzna • kampania w trybie kooperacji po sieci



póki co ujawniono tylko dwie grywalne frakcje

Mroczny i brutalny – taki jest świat w WH40K. Taka też będzie kontynuacja Dawn of War. Małe dziewczynki (i chłopcy) proszone są o opuszczenie pola bitwy, zanim oberwą elektrycznym młotem bojowym w głowę.



7265 konkurs SMS



Do wygrania 5 piłek – telewizorków ufundowanych przez firmę Manta Multimedia.

Pytanie konkursowe:

Z czego wykonana jest biało-czerwona „piłka" telewizorka?

A. Z solidnego żelaza.

B. Z materiału skóropodobnego, jak prawdziwa piłka.

C. Została wykuta z czystego złota.

Odpowiedź wpisz według schematu: **CL.MT.X**, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C), i wyślij SMS-em pod numer **7265**!

Koszt wysłania SMS-a to 2,44 zł brutto (2 zł netto).
Na zgłoszenia czekamy do 2 lipca 2008 r.

Fundatorem nagród jest MANTA®
SATYSFAKCJA GWARANTOWANA

Choć u nas ukazała się tylko jedna część Fantasy Wars, w Rosji jako Кодекс войны doczekała się aż dwóch dodatków.



Majesty 2

The Fantasy Kingdom Sim

A gdyby tak połączyć The Sims z Heroes of Might & Magic? Czy powstałaby najlepiej sprzedająca się gra na świecie?

Humor fantasy



Jedną z cech rozpoznawczych Majesty był urokliwy styl graficzny, który dowodził, że twórcy gry mieli do niej spory dystans. Jak widać na tych obrazkach – szkicach koncepcyjnych Majesty 2 – również Rosjanom z Ino-Co nie brakuje poczucia humoru...



A mówią, że punk's not dead.





A było tu tak sielsko...



...zanim nie pojawili się budowniczowie stadionów.

Kiedy pierwsza część Majesty pojawiła się na rynku, zupełnie zaskoczyła wszystkich – najpierw graczy i recenzentów, później zaś samych twórców (ogromną popularnością, którą zdobyła). Nikt nie spodziewał się, że ta produkcja, wyglądająca na pierwszy rzut oka całkiem normalnie, okaże się jedną z bardziej oryginalnych gier 2000 roku i **zdobędzie kultowy status – do dziś wielu weteranów wspomina ją z rozrzewnieniem.**

Na czym polegał fenomen Majesty? Przede wszystkim na oryginalnych mechanizmach zabawy. **To gra, w której zarządza się krainą fantasy, ale inaczej niż w takich tytułach, jak Warcraft** – zamiast wydawać rozkazy poszczególnym jednostkom, tworzysz odpowiednie warunki, aby twoi rycerze zechcieli zabrać się za obronę królestwa czy podbijanie nowych terytoriów. Można więc powiedzieć, że Majesty to coś w rodzaju średniowiecznych Simsów – herosi mają tu swoje potrzeby, które musisz zaspokoić, by odwdzięczyli ci się później, siekając toporami twoich wrogów.

Podobnie będzie wyglądać rozgrywka **drugiej części Majesty, którą na początku przyszłego roku ma zamiar wydać firma Paradox** (co oznacza, że u nas dystrybutorem będzie zapewne Cenega). O ile jednak podstawy pozostaną niezmienione, tak całą resztę czeka poważny lifting.

To oczywiście wymóg czasów – i ambicji nowego dewelopera. Pierwszą część Majesty stworzyło studio Cyberlore, ekipa znana także z nietypowego „sima" Playboy: The Mansion oraz... symulatora robotów bojowych o nazwie MechWarrior 4. Nad dwójką pracuje rosyjskie Ino-Co, które przygotowało wydaną niedawno całkiem udaną strategię turową Fantasy Wars. Rosjanie chcą zachować ducha oryginału, ale każdy jego element rozwinąć tak, by był on jeszcze ciekawszy i bardziej wciągający.

Fenomen Majesty polegał na oryginalnych mechanizmach zabawy – takie same będą w dwójce.

Jedną z istotniejszych zmian w rozgrywce będzie skoncentrowanie się na postaciach bohaterów. Wcześniej byli oni wojakami tylko odrobinę silniejszymi niż zwykli żołnierze, teraz będą prawdziwymi herosami z powieści fantasy, o dużych potrzebach, ale i możliwościach. A także zachciankach – każdy z gierojów będzie pragnął wyglądać inaczej niż jego koledzy po fachu, dlatego ważne będzie tworzenie warsztatów zajmujących się zdobieniem zbroi, tarcz i innych części ekwipunku. Ciekawie zapowiada się możliwość samodzielnego organizowania przez nich drużyn, które będą wyruszały na podbój innych terytoriów czy eksplorację lochów – podglądanie tych eskapad może dodać do zabawy zupełnie nowy wymiar.

To zmiana najistotniejsza, natomiast najbardziej widoczna to oczywiście zupełnie nowy engine graficzny, który przenosi specyficzny, humorystyczny styl oryginału w pełen trójwymiar. Efekty widać na załączonych screenach...

Majesty 2 to tytuł, o którym **chciałoby się napisać więcej, ale... nie za bardzo można.** Rosjanie z Ino-Co dopiero niedawno zaczęli nad nim pracować i wiele rzeczy pozostaje jeszcze nieustalonych – np. jakie tryby dla wielu graczy pojawią się w pełnej wersji (wiadomo tylko, że multi na pewno będzie) czy nawet na jakich platformach ukaże się gra. Dobrą wiadomością jest jednak to, że klasyczna produkcja sprzed lat doczeka się swojej kontynuacji – która na obecnym etapie zapowiada się bardzo... sympatycznie.

Majesty 2

Producent: Ino-Co	**Dystrybutor PL:** brak
http://www.ino-co.com/	
Premiera: I kwartał 2009	
Gatunek: strategia	
	kultowy klasyk powraca • Ino-Co sprawdziło się przy Fantasy Wars – więc pewnie i teraz się sprawdzi • zachowuje klimat oryginału
	wciąż niewiele wiadomo • grę wydaje Paradox, firma, której udała się dotąd tylko seria Europa Universalis

Are we happy? Yes we are! – przynajmniej na razie. Pierwsze Majesty to w redakcji Clicka jedna z ulubionych gier „sprzed lat", więc na jej nową odsłonę czekamy z dużymi nadziejami.

Autor: Foch77

Pekiński stadion Bird's Nest (ang. ptasie gniazdo) – mieści około 100 tysięcy widzów.

Tylko Chińczycy potrafią wybudować stadion wyglądający jak ptasie gniazdo. Czy tylko SEGA potrafi zrobić dobrą grę o letnich igrzyskach olimpijskich?

Beijing 2008



To nie Pokemony, to oficjalne maskotki igrzysk w Pekinie.



Ostatnio tegorocznych letnich igrzyskach olimpijskich w Pekinie mówi się ostatnio bardzo wiele. Niestety, większość z pojawiających się w mediach informacji nie dotyczy pokojowej tradycji – **w starożytnej Grecji na czas olimpiady zawieszano wszelkie konflikty i wojny** – ani zasad współzawodnictwa fair play. Sprawy pozasportowe zostawmy jednak na boku i przyjrzyjmy się oficjalnej grze igrzysk.



Biegną, biegną, biegną... i dobiegli, złoto dla południowoafrykańskiego reprezentanta Polski.



Nie wiedziałem, że na olimpiadzie będą działały te same kody na celność, co w GTA III.

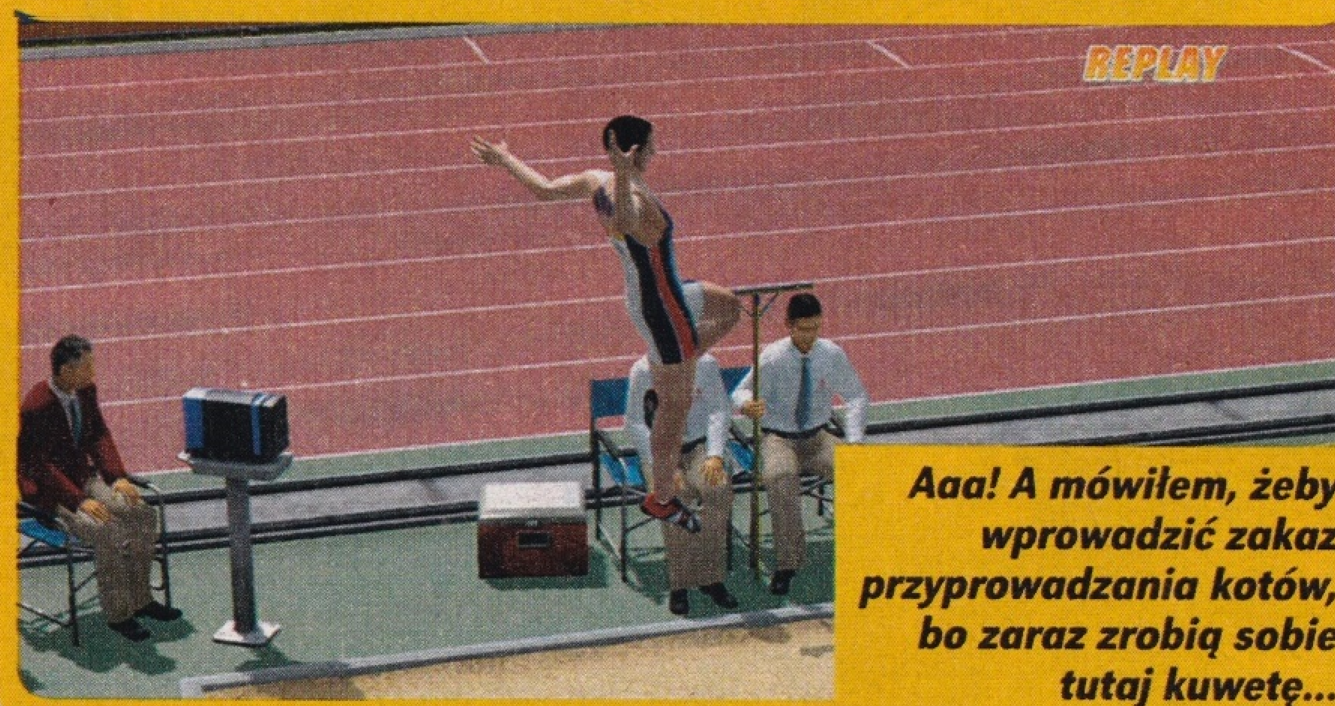
Firma SEGA przygotowuje Beijing 2008 z myślą o PeCetach oraz konsolach nowej generacji (X360, PS3). Każda z platform oferuje możliwość zabawy online i to właśnie ona stanowić ma esencję gry. **Po raz pierwszy w historii gracze z całego świata będą mogli konkurować ze sobą na wiernie odwzorowanych arenach olimpijskich**, w tym m.in. na stadionie narodowym w Pekinie i w centrum pływackim Water Cube. Naprawdę ciekawie zapowiada się również opcja czatu głosowego, pozwalająca na rozmowę, zagrzewanie do walki lub przeszkadzanie pozostałym zawodnikom.

W Beijing 2008 **weźmiesz udział w około 35 dyscyplinach rozgrywanych podczas tegorocznej imprezy.** Chociaż twórcy nie podali jeszcze ich finalnej listy, to wśród nich znajdzie się bieganie na różnych dystansach, pływanie, kolarstwo, łucznictwo, podnoszenie ciężarów czy strzelectwo. Na pewno zabraknie piłki nożnej, baseballu oraz boksu, ponieważ SEGA nie chce, aby jej gra musiała konkurować z bardziej dopracowanymi produkcjami wyspecjalizowanymi w tych dyscyplinach. Pod znakiem zapytania stawia to również m.in. koszykówkę.

Wiele uwagi przy tworzeniu oficjalnej gry olimpijskiej poświęcono sterowaniu. **Inaczej będzie wyglądało kierowanie zawodnikiem podczas bicia rekordu na 50 m delfinem, a inaczej podczas zawodów strzeleckich.** W przypadku tych ostatnich zastosowane zostaną dwa rozwiązania. Pierwsze to typowy „celowniczek", drugie natomiast przypomina wykonywanie rzutów wolnych w serii NBA: trafienie pojawi się w miejscu przecięcia dwóch, wcześniej przez ciebie zatrzymanych, linii. Z kolei przed rozpoczęciem sprintu na 100 m ważne będzie prawidłowe wykonanie kombinacji startowej, która ustawi zawodnika w odpowiedniej pozycji. Podczas samego biegu wykorzystasz już zaledwie dwa klawisze lub – jeśli podłączysz pada – analogową gałkę.



Niesamowita wyporność kąpielówek reprezentanta USA pozwoliła przezwyciężyć mu problemy żołądkowe.



Aaa! A mówiłem, żeby wprowadzić zakaz przyprowadzania kotów, bo zaraz zrobią sobie tutaj kuwetę...

Wiele uwagi przy tworzeniu gry poświęcono współzawodnictwu online i sterowaniu.

Produkcja zaoferuje kilka trybów rozgrywki o różnych poziomach trudności, tak aby sprawić sporo radości graczom zarówno bardziej, jak i mniej doświadczonym. **Osoby o słabszej koordynacji ruchowej na pewno ucieszy możliwość spowalniania czasu akcji** (taki olimpijski bullet-time), która ułatwi im zabawę w dyscyplinach bardziej zręcznościowych.

Przyglądając się grafice Beijing 2008, muszę powiedzieć, że chociaż nie prezentuje się ona rewelacyjnie, to **oko przykuwają zwłaszcza modele zawodników oraz dbałość o realistyczny wygląd tłumów wypełniających olimpijskie areny.** Tym, co jednak może przesądzić o sukcesie gry, będą ciekawe tryby rozgrywki oraz możliwość współzawodnictwa online. Nie mam też wątpliwości, że produkcję tę nabędzie w samych tylko Chinach co najmniej miliard ludzi.

Autor: emter

Beijing 2008 – The Official Video Game of the Olympic Games

Producent:	Dystrybutor PL:
SEGA	CD Projekt

http://www.olympicvideogames.com/

Premiera: lato 2008

Gatunek: zręcznościowa

+ wielość dyscyplin • różnorodne tryby rozgrywki • współzawodnictwo online

– przy takich produkcjach twórcy często idą na łatwiznę...

Oficjalna gra tegorocznych igrzysk w Pekinie zapowiada się nadzwyczaj dobrze – naprawdę warto o niej pamiętać.

Summer Athletics

ktoś podobnego?

Producent: **49Games/DTP**
Premiera: **lato 2008**

Niemcy z 49Games nie posiadają licencji olimpiady w Pekinie, mimo to pragną na tej imprezie zarobić. W ich Letnich Igrzyskach dostaniemy zmagania w ponad 25 najpopularniejszych dyscyplinach, cztery poziomy trudności oraz możliwość stworzenia własnej postaci i rozegrania nią trybu kariery. **Produkcja powinna sprawić radość zarówno graczom doświadczonym, jak i tym niedzielnym.** Na rynek trafią wersje przeznaczone na cztery platformy sprzętowe, w tym na PC (pozostałych nie ujawniono).

Magia aż kapie...

Czarodziejki z Księżyca również występowały czasem topless. Ale nie w ocenzurowanej wersji puszczanej w Polsce...



Witches

Są seksowne i czarujące. I nie tylko w najpowszechniejszym znaczeniu tego słowa.

Hiszpańskie studio Revistronic do tej pory nie zasłynęło jakimś szczególnie okazałym osiągnięciem. Trudno bowiem za takie uznać sympatyczną zręcznościówkę Toon Car czy starą przygodówkę Trzy czaszki Tolteków. Najnowszy tytuł tej ekipy, znany wcześniej jako Project: Witches, to jednak próba zupełnie innego typu. Wraz z nią **wizerunek firmy jako producenta miłych i radosnych gier powinien zmienić się nieodwracalnie.**

Witches to ostra akcja z ostrymi laskami – choć niekoniecznie w tym znaczeniu, które ci na początku przyszło do głowy, świntuchu. Główną bohaterką jest tutaj wiedźma Gwen, która postanowiła uratować świat przed demonem, który opętał i uwięził większość ludzi. Do celu będzie szła po całych górach trupów, a **pomagać w zmaganiach ze sługusami Bestii będzie jej cała kompania.** Kto wie, czy nie złożona z żywych graczy...

Jeśli jesteś singlowcem, nie musisz się jednak obawiać. **Główny nacisk położony będzie na tryb dla jednego gracza, Witches daleko do MMO.** Tym niemniej w każdym momencie, jak przystało na next-genową produkcję, do zabawy dołączyć może kolega lub koleżanka, by ramię w ramię i pierś w pierś walczyć po stronie cnoty i światowego pokoju. No dobra...

Chłopaki z Revistronic postawiły na skonfrontowanie piękna kobiecego ciała z mrocznymi i przesiąkniętymi złem lokacjami. Zdecydowana większość akcji będzie toczyła się w lochach, podziemiach zamku, choć jako że autorzy zaimplementowali niezły system zmian pogodowych, możesz się spodziewać również hasania po deszczu na świeżym powietrzu. Tak czy inaczej bohaterka (a nawet wskazane byłoby tu użycie liczby mnogiej) nic sobie nie robi z groźby reumatyzmu. Jej strój oraz kilka obiecujących obrazków, które widzisz obok, to wyraźne sygnały, że wreszcie będziesz mógł się dowiedzieć, jak wygląda wiedźma topless (choć jeśli oglądałeś kinowego „Wiedźmina", już pewnie wiesz).

Innym powodem twórców do dumy jest system walki, który oczywiście ma być bardziej efektowny niż wszystko, co miałeś okazję oglądać. Mieszanie różnorodnych ciosów, walki bronią białą i magii (również czarnej, której nauczysz się od wrogów) samo w sobie zapowiada się nieźle, ale **największą radochę gracze mają czerpać z interakcji z otoczeniem.** Niemal wszystko można zniszczyć i wykorzystać przeciwko sługom zła – łącznie z ich własnymi kończynami...



Hit wojowniczych czarownic – dwuczęściowy kostium płatowy.



Widoki są obiecujące...



Widzisz, a Saturn wygląda mniej więcej tak...

Poza intensywną akcją Revistronic kusi także nietypowym dla naparzanek skomplikowaniem fabularnym. Bardzo istotne mają być wybory, których podczas swojej przygody dokonuje Gwen.

Ostra akcja z ostrymi laskami – choć nie w tym znaczeniu, które ci przyszło do głowy, świntuchu.

Na samym początku walczy sama, dopiero po uwolnieniu innych gorących las... innych uciśnionych istot zyskuje pomoc. Jeśli jednak coś jej się nie będzie podobało, ew. zajdzie taka potrzeba, koleżanki z drużyny mogą zostać złożone w ofierze na ołtarzu Wyższej Sprawy (nie wiadomo jeszcze jakiej – być może będzie to po prostu regeneracja energii?). Im częściej zachowywać się będziesz w tak niesforny sposób, tym „inniejsze" będzie zakończenie Witches. Tych autorzy bowiem planują kilka.

Mówiąc tak całkiem serio i szczerze, czekanie na premierę Witches raczej nie spędzi nam snu z powiek. Nie do końca wierzymy, żeby studio bez doświadczenia nagle wypuściło grę, która mogłaby np. stanąć w szranki z Assassin's Creedem. Ale gdy już ją dostaniemy, pewnie długo i z satysfakcją będziemy miętosić...

Autor: Teut

Witches

Producent:	Dystrybutor PL:
Revistronic	brak

http://www.revistronic.com/web-corp/card-witches/index.htm

Premiera: druga połowa 2008

Gatunek: akcja

(+) wojownicze wiedźmy w bikini to nie jest złe połączenie • złożony system walki • co-op

(–) czy twórcy Toon Car podołają tak ambitnemu projektowi?

Seksowne wiedźmy, w pełni interaktywne środowisko, zaawansowany model walki i wiele atrakcyjnych kobiet do ocalenia. Zapowiada się bardzo obiecująco, ciekawe, ile z tego zostanie w finalnym produkcie...



Określenie „toporny system walki" zyskuje nowe znaczenie.



Mówisz, że boli cię głowa?

Jeśli zapowiadane na ten rok Age of Conan i Warhammer Online nie zagrożą pozycji World of Warcraft, nikomu się to już raczej nie uda. Chociaż... Ostatnia nadzieja w superbohaterach!

CHAMPIONS ONLINE

Obrońcom środowiska gotuje się pod czaszką, gdy widzą chińskie fabryki.

Hannibal Lecter w stroju baletmistrza?

Fani gatunku MMO pamiętają pewnie, że **kilka miesięcy przed premierą WoW-a światło dzienne ujrzała gra City of Heroes, która – jak się wtedy zdawało – miała szansę podbić serca fanów sieciowych erpegów.** Jej renoma rosła, kolejni użytkownicy wykupywali abonament, ale kiedy na rynku ukazał się gigant firmy Blizzard, nastąpiła masowa migracja graczy, a wszystkie inne produkcje straciły na popularności. Twórcy City of Heroes ze studia Cryptic nie złożyli jednak broni – przez jakiś czas pracowali nad sieciówką dla wydawnictwa Marvel, a kiedy przedsięwzięcie to zostało zawieszone, ogłosili kolejny projekt. Właśnie Champions Online.

Choć to gra tworzona od podstaw w siedzibie Cryptic, **bazuje na licencji papierowego systemu RPG o nazwie Champions**, który pozwala przeżywać przygody grupom wykreowanych przez graczy superbohaterów. Produkcja korzystać będzie z szóstej edycji zasad tego systemu, która ukaże się w 2009 roku. To dobra wiadomość – nie dość, że fundamentem Champions Online będą reguły przetestowane już przez miliony osób, to jeszcze dostaniemy najnowszą ich wersję, zapewniającą najbardziej dynamiczną rozrywkę.

To zresztą tempo i zręcznościowy charakter zabawy mają być głównymi atutami Champions Online. Studio **Cryptic planuje wydać ten tytuł równocześnie na konsole Xbox 360 i komputery PC** oraz umożliwić graczom korzystającym z obu platform wspólną rozgrywkę, a to oznacza, że niezbędna będzie rezygnacja z przesadnie rozbudowanych statystyk i systemu walki, w którym potyczka toczy się w dużej mierze automatycznie. Chociaż zastosowanie odpowiedniej taktyki do danej sytuacji będzie wciąż kluczowe, tutaj sam zadasz każdy cios...

...i wykorzystasz każdą supermoc. To o tyle ważne, że Champions Online ma oferować możliwość samodzielnego ich zaprojektowania! **System kreacji bohatera będzie więc bardzo rozbudowany.** Z jednej strony pozwoli ubrać herosa w dowolny sposób (twórcy mówią o milionach kombinacji – inna sprawa, że pewnie głównie kolorystycznych), z drugiej zaś da sposobność na określenie zestawu mocy specjalnych, a także tego, jak będą się one objawiać w świecie gry (wpłyniesz np. na kolor pola siłowego czy szerokość laserowego promienia). A ponieważ każdy superbohater musi mieć swojego arcywroga, jakiegoś podstępnego megałotra (o czym wie każdy, kto oglądał świetny film M. Nighta Shyamalana „Niezniszczalny"), również i jego stworzysz sam.

Równie możliwe będą starcia ze starożytnym minotaurem, jak i walka z Obcym z planety X.

Inni przeciwnicy oraz lokacje, w których toczy się akcja, będą już wymyślone przez ekipę Cryptic, ale wygląda na to, że pomysłów jej nie zabraknie. Konflikt między dobrem a złem ma się rozgrywać w najbardziej zróżnicowanym wszechświecie w historii gier MMO. Głównym polem walki ma być metropolia o nazwie Millenium City, ale ponieważ w komiksach wszystko jest możliwe, przeniesiesz się też do alternatywnych wymiarów (głównie będą to instanty) i tak niezwykłych miejsc, jak podwodne miasto Lemuria czy mistyczna kraina Qliphotic. **Takie uniwersum dopuszcza pełną dowolność i w żaden sposób nie ogranicza twórców**, więc równie prawdopodobne będzie starcie z minotaurem na pokładzie statku kosmicznego, jak i pojedynek z Obcym z planety X w średniowiecznym zamku.

Czy Champions Online okaże się strzałem w dziesiątkę? Cryptic przewiduje, że **świat gry wypełni się** – to słowa z oficjalnej zapowiedzi – **tysiącami superbohaterów stawiających czoła tysiącom zagrożeń.** Jest szansa, by plan ten zrealizować, bowiem szybka i mniej złożona rozgrywka może przyciągnąć tych, którzy dotąd obawiali się gatunku MMORPG. Przecież każdy chciałby być Supermanem, choćby przez jeden dzień...

Spójrz mi w oczy i powtarzaj za mną: Nie będę grał w World of Warcraft.

Taki duży bohater, a takie małe nóżki...

Champions Online

Producent:	Dystrybutor PL:
Cryptic Studios	brak

http://www.champions-online.com/

Premiera: II kwartał 2009

Gatunek: MMORPG

Plusy: rozgrywka uproszczona, ale nie dla idiotów • dynamiczne walki • nie ma ograniczeń co do światów i przeciwników • rozbudowany system tworzenia bohatera

Minusy: trudno konkurować z WoW-em • upraszczanie rozgrywki to dobry kierunek, ale można z tym przesadzić

Lubimy superbohaterów i gry z nimi, dlatego na Champions Online czekamy. Początek jest obiecujący, a studio Cryptic na pewno ma jeszcze wiele pomysłów, którymi dopiero się z nami podzieli.

Autor: Foch77

Studio Volition (z ang. wola) zasłynęło na początku swojej kariery grą Descent: Freespace, jednym z najlepszych symulatorów kosmicznych w historii.



Saints Row 2

Szybko, dawaj napięcie!

Nawet jeśli na PC nie pojawi się GTA IV, nie musimy się przejmować – zamiast Rockstara zadba o nas studio Volition, które szykuje właśnie next-genową gangsterską symulację.

Taniec z palami!

Zdaje się, że ekipa Volition, zabunkrowana w niewielkim miasteczku Champaign w amerykańskim stanie Illinois, to w tej chwili najcięższej pracujący ludzie w branży. **Tworzą właśnie rewolucyjny shooter Red Faction: Guerilla** (zapowiedź w poprzednim numerze) oraz drugą część gry Saints Row. Ponieważ o Czerwonej Frakcji pisaliśmy miesiąc temu, tym razem zajmiemy się drugim z wymienionych tytułów. **Co to takiego?**

Mówiąc najprościej – klon GTA. Tak bardzo podobny do oryginału, że recenzje pierwszej odsłony Saints Row pełne były słów takich, jak „zrzyna" czy „podróba". Mimo to gra zdobyła niemałą popularność – to dlatego, że ukazała się na Xboksa 360 wtedy, kiedy nikt jeszcze nie słyszał o next-genowym Grand Theft Auto. Teraz, po premierze GTA IV, sytuacja jest oczywiście inna, ale to ludzi z Volition wcale nie peszy – drugą część swojego gangsta story rozbudowali o kilka nowych elementów, a żeby zapewnić sobie większą liczbę sprzedanych egzemplarzy, planują wydać ją zarówno na konsole nowej generacji, jak i na PC.

Saints Row kończyło się dość nietypowo – wielką eksplozją, w centrum której znalazł się główny bohater. W dwójce dowiadujemy się, że wybuch nie był śmiertelny. **Heros, szef gangu Saints, stracił przytomność, został odnaleziony przez policję i trafił do więzienia, gdzie ze względu na obrażenia musiał przejść operację plastyczną.** Dzięki temu będziesz mógł samodzielnie określić jego wygląd, korzystając z rozbudowanego modułu kreacji postaci. Po raz pierwszy bohater otrzyma również głos (w oryginale nic nie mówił), a jego brzmienie także będzie można wybrać, podobnie zresztą jak styl chodzenia, walki, a także np. prowokowania przeciwnika. Twórcy liczą, że możliwość „grania, kim się chce" będzie jednym z czynników odróżniających Saints Row 2 od GTA IV.

Zadanie, które przed tobą stanie, jest oczywiste – odzyskać władzę w Stillwater. W ciągu dwudziestu kilku lat, które spędziłeś za kratkami, miasto zmieniło się jednak prawie nie do poznania. Terytoria niegdyś kontrolowane przez bandytów – jak choćby twoja stara „dzielnia", tytułowe Saints Row – dziś stały się modnymi miejscami, pełnymi sklepów, centrów rozrywki i innych podobnych atrakcji. Stare gangi – takie jak Vice Kings, Los Carnales czy West Coast Rollerz – już nie istnieją, ich miejsce zajęły nowe grupy przestępcze (m.in. złożona z mieszkańców Karaibów Sons of Samedi) oraz... megakorporacja Ultor. Choć jej szefowie nie brudzą sobie rąk krwią, wcale nie są lepsi od kryminalistów – liczy się dla nich tylko zysk, a w ogóle nie przejmują się konsekwencjami swoich zachowań. Dlatego rozpętanie wojny gangów, w której zginą setki ludzi, tylko po to, by ceny nieruchomości w okolicy spadły i Ultor mógł je kupić w konkurencyjnej cenie, to dla firmy zupełna normalka...

Wszystkie elementy oryginału mają być w Saints Row 2 poprawione i rozbudowane. Dobrym przykładem jest tutaj sztuczna inteligencja zarządzająca zachowaniem sił policyjnych. **Reakcje mundurowych na działania gracza będą tym razem bardziej realistyczne** – np. funkcjonariusze nie od razu wezmą na muszkę podejrzanego, wcześniej spróbują przeprowadzić

Coś wam się pomyliło. Zapowiedź Burnout Paradise była na stronie 8.

Oj, stary – twój świat zaraz zawiruje...

Arsenał gangstera

Jednym z elementów rozgrywki znacznie rozbudowanym w stosunku do oryginału będzie w Saints Row 2 arsenał broni, z której przyjdzie nam korzystać. Oto co ciekawsze „kąski":

Annihilator



Wyrzutnia rakiet, którymi po wystrzeleniu można jeszcze kierować. Doskonała do niszczenia opancerzonych wozów oddziałów SWAT.

C4



Ładunek wybuchowy z opaską umożliwiającą przyklejenie go do dowolnej powierzchni (także auta) oraz detonatorem zdalnym i czasowym. Robi wielkie ka-boom!

Miotacz płomieni



Zaprojektowany dla... policjantów – jednak obecny szef mundurowych zabronił ich używania. Stał się więc ulubionym ekwipunkiem kryminalistów...

Piła łańcuchowa



Zainspirowana grą Gears of War – i filmem „Człowiek z blizną" – zabawka, która sprawdza się w starciach na krótkim dystansie. To z jej powodu gangsterskie porachunki są tak brutalne.

całą procedurę zatrzymania, w razie konieczności skorzystają z elektrycznych paralizatorów, a podczas pościgu na początku ograniczą się tylko do strzałów w powietrze. Dopiero kiedy naprawdę zaczniesz rozrabiać, aktywowane zostają policyjne helikoptery, specjalne patrole na motocyklach, a wreszcie opancerzone pojazdy SWAT. Wtedy nie pomoże nawet zasłanianie się tzw. „żywą tarczą" (czyli np. złapanym na ulicy cywilem) – do pięciogwiazdkowych przestępców „niebiescy" strzelają bez ostrzeżenia. Rakietami...

Głos bohatera, styl chodzenia i walki, a także sposób prowokowania przeciwnika określisz samodzielnie.

O ile **pierwsza część Saints Row nie zachwycała oprawą graficzną, jej sequel będzie pod tym względem całkowicie next-genowy** – ale nie to ma być głównym magnesem przyciągającym do dwójki. Ekipa Volition liczy na to, że staną się nim **rozbudowane opcje zabawy w sieci, z trybem co-op na czele.** Dzięki niemu możliwe ma być nie tylko przejście całej fabuły wraz z kolegą, ale również wspólne wykonywanie wybranych, pojedynczych misji. Jeśli sam będziesz dopiero na początku gry w singlu, a podłączysz się do kumpla, który już ją kończy, razem będziecie mogli rozegrać nawet końcowe etapy. A kiedy dojdziesz do nich później samodzielnie, otrzymasz opcję przeskoczenia już zaliczonych zadań.

Mimo wielu ciekawych rozwiązań twórcy Saints Row 2 stoją przed bardzo trudnym zadaniem. Wydane właśnie Grand Theft Auto IV zbiera wszędzie najwyższe oceny, a jest to produkcja na tyle obszerna, że gracze będą do niej wracać co najmniej przez kilka najbliższych miesięcy. Zdobycie uznania konsolowców może być więc trudne, ale jeśli gra Volition rzeczywiście ukaże się na PC w III kwartale tego roku, a więc niemal na pewno przed GTA IV, na tej platformie może, jak mawiają gangsterzy, przykozaczyć!

Autor: Foch77

Saints Row 2

Producent: Volition	**Dystrybutor PL:** CD Projekt

http://www.saintsrow.com/

Premiera: III kwartał 2008

Gatunek: akcja

+ next-genowa symulacja gangstera – na PC przed GTA IV • wysokiej jakości oprawa graficzna • rozbudowane opcje rozgrywek sieciowych

– pierwsza część była jedną z najbardziej wtórnych produkcji w historii – oby dwójka nie podzieliła jej losu • data premiery wersji PC nie została wyznaczona – i gra może ukazać się po swoich konsolowych odpowiednikach

Jeśli Saints Row 2 ukaże się na PC przed Grand Theft Auto IV, może odnieść na tej platformie naprawdę spory sukces. Twórcom gry – jak się zdaje – nie przypadła do gustu etykietka „ściągaczy" i chcą dowieść, że ich dzieło to samodzielna, pełnoprawna produkcja.

Stwórz drużynę, zagraj z Ebim!

Trwa internetowy konkurs dla fanów piłki nożnej na www.pepsi.pl.

Każdy, kto do 18 czerwca zarejestruje swoją drużynę piłkarską lub dołączy do już stworzonego na tej stronie teamu, ma szansę zagrać w jednym zespole z Ebim Smolarkiem.

12 ostatecznie wybranych zawodników i zawodniczek weźmie udział w obozie szkoleniowym, którego finałem będzie mecz pokazowy przeciwko Piłkarskiej Reprezentacji Dziennikarzy.



Jeśli jednak nie czujesz się na siłach, by stanąć do tego pojedynku, **TEŻ MOŻESZ WYGRAĆ!** Jak? Czytaj poniżej!

3 zestawy piłkarskie od Pepsi: koszulka piłkarska z autografem Ebiego, piłka oraz Max Pack Pepsi.

Pytanie konkursowe:

Ile bramek strzelił Ebi reprezentacji Portugalii?

A) 2

B) 22

Odpowiedź wpisz według schematu: CL.PP.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A lub B), i wyślij SMS-em pod numer 7265! Koszt wysłania SMS-a to 2,44 zł brutto (2 zł netto).
Na zgłoszenia czekamy do 2 lipca 2008 r.

KONKURS

GTA IV bije rekord



Premiera **Grand Theft Auto IV** to największe branżowe wydarzenie ostatnich tygodni. Ta wydana wyłącznie (na razie) na konsole nowej generacji produkcja w ciągu pierwszego tygodnia sprzedała się w nakładzie 6 milionów egzemplarzy, a w ciągu pierwszego dnia przyniosła 310 milionów dolarów zysków. To niemal dwa razy więcej niż poprzednia gra z tym rekordem (Halo 3, 170 milionów) i ponad pięć razy więcej niż film („Spider-Man 3", 60 milionów)!

Powraca Książę!

Ubisoft pracuje nad Prince of Persia: Prodigy

Ujawniono pierwsze informacje na temat nowej odsłony cyklu **Prince of Persia**. Jej tytuł wciąż pozostaje niepotwierdzony (natomiast najpewniej będzie on brzmiał **Prodigy**), wiemy już jednak dużo na temat samej gry. Zmieni się oprawa graficzna – choć całość puści w ruch silnik Anvil, ten sam, który napędza Assassin's Creed, będzie korzystała z technologii cel-shading. Dzięki temu produkcja będzie przypominała wyglądem japoński serial animowany. Akcja przeniesie się na zewnątrz pałaców i zamków, większa jej część toczyć się będzie na świeżym powietrzu. Zmieni się również system walki. Zamiast z wieloma wrogami równocześnie będziemy teraz mierzyć się z pojedynczymi przeciwnikami. Twórcy chcą, by każde starcie było niczym spotkanie z bossem. Bohaterem nowej gry będzie złodziej, który przypadkiem uwalnia tzw. Corruption, demoniczną zarazę niszczącą świat kawałek po kawałku – jego zadaniem będzie oczywiście naprawienie skutków własnych uczynków. Więcej informacji za miesiąc!



www.princeofpersiagame.com

Następca Wipeouta?

Playlogic wyda grę Stateshift

Pamiętasz Wipeouta? Być może nie – to futurystyczny racer, który ukazał się w 1995 roku i za sprawą ogromnej popularności, jaką wtedy zdobył, został „wykupiony" przez firmę Sony, która kolejne jego części wydawała tylko na konsolach PlayStation (dwójce, trójce i PSP). Wkrótce jednak pojawi się rzecz, która być może wynagrodzi nam ten brak – chodzi o **Stateshift**, produkcję studia Engine Software. Gra wyjdzie latem tego roku i pozwoli nam wziąć udział w 9 turniejach rozgrywanych na 14 torach zbudowanych na powierzchni różnych planet. Kierując jedną z 6 postaci grywalnych, będziesz w nich rywalizować z maksymalnie 15 przeciwnikami, których prześcigniesz albo zniszczysz, korzystając z rakiet, działek i innych podobnych zabawek, w które wyposażone będą bolidy Stateshift.

www.playlogicint.com

Nowa gra twórców SpellForce

EA Phenomic ogłasza BattleForge

Ciekawostka – twórcy serii SpellForce z niemieckiego studia EA Phenomic (dawniej po prostu Phenomic) ujawnili swój pierwszy projekt od chwili przejęcia firmy przez Electronic Arts. Będzie to **BattleForge**, sieciowa strategia czasu rzeczywistego, umiejscowiona w świecie fantasy, która ma wykorzystywać mechanikę rozgrywki zbliżoną do tej z gier karcianych, takich jak na przykład Magic: The Gathering. Kartami używanymi podczas rozstrzygania starć będzie można handlować i wymieniać się na specjalnych aukcjach za pośrednictwem oficjalnej strony internetowej. Wyłącznie w sieci odbywać się będą również bitwy – twórcy nie przewidują możliwości walki z komputerem. Czy taki pomysł ma szanse się przyjąć? Przekonamy się już na jesieni tego roku!

www.phenomic.de

Plota

Niekoniecznie potwierdzone informacje

- Panowie z Blizzarda, możemy się czarować, ale i tak wszyscy wiemy, że pracujecie nad **Diablo III**.
- Twórcy **Turoka** wytężają teraz mózgi nad grą action-RPG, dla której inspiracją jest... Oblivion. Kto wie, czy nie osadzą akcji w świecie Turoka...
- **Microsoft** planuje kupić licencję na grę na podstawie powieści „Mały książę". Podobno nie będzie to produkcja dla dziewczynek, a raczej coś a la Another World.
- Impreza o nazwie **UbiDays**, organizowana oczywiście przez Ubisoft, odbyła się w kilka dni po wysyłce tego numeru Clicka do druku (wszystko o niej za miesiąc), ale według wstępnych przecieków miały być na niej zapowiedziane m.in. Ghost Recon Advanced Warfighter 3 oraz nowa produkcja z Raymanem i kórlikami, która tym razem nie będzie złożona z minigierek.
- **Call of Duty 5** ukaże się też na PC – to informacja pewna. Gra trafi na rynek na przełomie listopada i grudnia. Teatrem walki będzie Pacyfik podczas II wojny światowej.
- Nowa gra z Jamesem Bondem, **The Quantum of Solace**, będzie napędzana silnikiem Call of Duty 4.
- Nadchodząca **FIFA** w wersji na PC będzie miała zupełnie nowy, unikatowy system sterowania. Nadchodzi rewolucja!

Gothic 4 z tytułem

Austriacka firma JoWood ujawniła tytuł kolejnej części serii **Gothic**, powstającej właśnie w studiu Spellbound Entertainment. Brzmi on **Arcania: A Gothic World** i nadany zostanie produkcji, której akcja rozgrywa się w 10 lat po wydarzeniach Gothica 3.

Zdjęcia z nowego Maksa Payne'a



Tajemnicą poliszynela jest, że powstaje gra **Max Payne 3**. Ostatnio pisaliśmy również o filmie z tym bohaterem, w którym występować mają Mark Wahlberg i Chris O'Donell. Niedawno wydostały się na światło dzienne pierwsze fotosy z tej produkcji, z których jeden prezentujemy obok...

Samurai Warriors 2!



Japońska firma KOEI zapowiedziała, że wyda na PC gry **Samurai Warriors 2** i **Romance of the Three Kingdoms XI**, dostępne dotąd wyłącznie dla posiadaczy konsol. Obie przypominają nieco produkcję zatytułowaną Warriors Orachi, recenzowaną przez nas w zeszłym numerze – jeśli więc ona wam się spodobała, zacznijcie odliczanie: SW2 ukaże się 27 czerwca, a RotTK XI – 25 lipca.

Kubica napędzany EGO

Codemasters kupuje licencję na gry o Formule 1

Firma **Codemasters**, twórca i wydawca opisywanego przez nas na s. 36 GRID, kupiła licencję na grę przedstawiającą świat wyścigów Formuły 1. Opracuje ją ekipa odpowiedzialna za Colin McRae: DiRT i Race Driver: GRID, wsparta przez ludzi z SEGA Racing Studio, przejętego kilka tygodni temu przez Codemasters. Symulator będzie napędzany silnikiem EGO i ukaże się przed rozpoczęciem sezonu 2009. Ciekawe, co na to firma EA, która niedawno nabyła za grube pieniądze prawa do wykorzystania podobizny kierowcy Lewisa Hamiltona...

www.codemasters.co.uk

Super gra

Konkurs na supergrę trwa! Jak to działa?

Głosujecie co miesiąc na jeden z tytułów zrecenzowanych w numerze – w ten sposób wyłonimy najlepsze gry poszczególnych wydań. Potem spośród nich wybierzecie jedną, która zdobędzie główną nagrodę.

Wygrywa nie tylko jeden z tytułów, ale też kilkudziesięciu z naszych czytelników!

Co miesiąc mamy do rozdania 4 myszki P620 BenQ oraz aparat BenQ C640. Na koniec spośród wszystkich uczestników wybierzemy też tego, który zgarnie nagrodę główną, świetny monitor BenQ E2000Wa.

WYGRAJ TERAZ! 4x



BenQ P620



BenQ C640

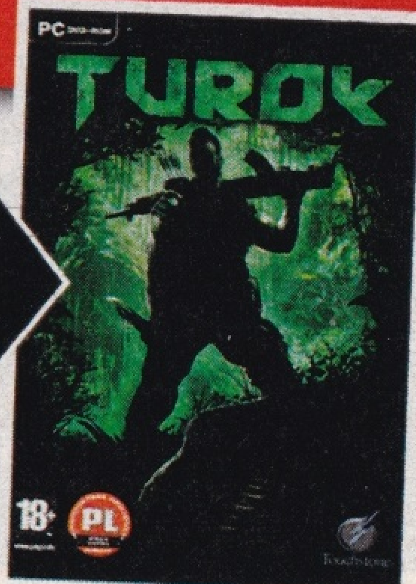
NAGRODA GŁÓWNA!



BenQ E2000Wa

Jak głosować? Zgłoszenie wpisz według schematu: **CL.SG7.X**, gdzie **X** to numer pierwszej strony recenzji wybranej gry (ten sam, który pojawia się w spisie treści, np. 36 to Race Driver: GRID). Kod wyślij SMS-em pod numer **7265**!

SUPERGRA numeru 06/2008 to Turok



Koszt wysłania SMS-a to 2,44 zł brutto (2 zł netto). Na zgłoszenia czekamy do **18 czerwca 2008 r.**

Stalin kontra Marsjanie

Najbardziej oryginalny RTS w historii?

Trzy rosyjskie firmy, Black Wing Foundation, Dreamlore i N-Game, połączyły siły, by stworzyć grę strategiczną **Stalin vs. Martians**, opartą na wyjątkowo zwariowanym pomyśle. Rzecz dzieje się podczas II wojny światowej na Syberii, gdzie lądują... Marsjanie. To jednak dopiero początek szaleństw – autorzy zdecydowali, że każdy element gry doprowadzą do absurdu. Jak sami mówią, w ich nadchodzącym dziele Stalin wygląda jak „uczennica trzymająca na rękach kotka". Twierdzą też, że poza tymi odjazdami zadbają o to, by rozgrywka stała na najwyższym możliwym poziomie i uważają, że są w stanie sprawić, by ich dzieło było „jedną z najlepszych strategii" wydanych w ciągu kilku ostatnich lat. Przesadzają? Zapewne – tytuł jednak wymyślili naprawdę wyjątkowy...

www.dreamloregames.com

Olimpiada gier

Rusza wakacyjna akcja LG i CD Projektu

Już pierwszego dnia wakacji, 21 czerwca, w Polskę wyruszy LGO! Bus, czyli „odpicowany" autobus, w którym będzie odbywała się Multimedialna Olimpiada Gier LGO – dostępne dla wszystkich turnieje m.in. Frontlines: Fuel of War czy Pro Evolution Soccer 2008 (do wygrania m.in. laptop dla gracza LG R700) oraz prezentacje nowych produkcji, m.in. Alone in the Dark. Rozkład jazdy busa znajdziesz na stronie WWW imprezy.

www.lgry.pl

Doom 4!

Powstanie nowa część słynnej gry!

To na razie tylko bardzo skromna informacja, ale jakże ważna! id Software zapowiedziało czwartą część gry **Doom**, jednej z ważniejszych w historii gatunku FPS. Na razie wiemy tylko dwie rzeczy. Po pierwsze produkcję stworzy samo id (a nie jak w przypadku Quake'a 4 czy Enemy Territory: Quake Wars studia zewnętrzne – kolejno Raven Software i Splash Damage). Po drugie będzie ona wykorzystywać piątą generację silnika id Tech, opracowywanego od początku przez Johna Carmacka, szefa id Software. Reszta to domysły – data premiery szacowana jest na 2010 rok, a platformy to najprawdopodobniej PC, PS3 i Xbox 360.

www.idsoftware.com

Spore już w czerwcu!

www.spore.com



Kreowanie kreatur z EA

Ale nie pełna wersja, a tylko **Kreator stworów do Spore**, który zostanie udostępniony 17 czerwca tego roku. Za darmo będzie można pobrać demo aplikacji (funkcjonalne w około 25%), za pełną wersję trzeba będzie niestety zapłacić (najpewniej 19,90 zł). Przez całe wakacje będziesz więc mógł tworzyć istoty, które wykorzystasz w pełnej grze po jej premierze zapowiedzianej na 5 września 2008 r.





ESWC
ELECTRONIC SPORTS WORLD CUP

Popularność e-sportu rośnie w naszym kraju wraz z każdą imprezą poświęconą zmaganiom zawodowych graczy. Można się było o tym przekonać podczas polskiego finału ESWC 2008.



ESWC, czyli **Electronic Sports World Cup, to obok World Cyber Games jedna z dwóch największych imprez e-sportowych na świecie** – w obu reprezentanci poszczególnych krajów, wyłonieni w lokalnych eliminacjach, reprezentują swoje nacje, konkurując z graczami z innych państw. Rywalizacja odbywa się oczywiście za pośrednictwem gier komputerowych – w przypadku ESWC są to Counter-Strike (wersja 1.6), Warcraft III: The Frozen Throne, Quake III oraz TrackMania Nations, tytuł tak mocno związany z Mistrzostwami Świata Sportów Elektronicznych, że od dwóch lat zawsze w okresie lokalnych finałów ukazuje się jego darmowa wersja.

Spośród wszystkich dotychczasowych wydarzeń e-sportowych polski finał ESWC był imprezą zorganizowaną z największym rozmachem. **Całość odbywała się w jednej z największych hal Międzynarodowych Targów Poznańskich**, której przestrzeń wypełniały bardzo okazałe stanowiska firm prezentujących tu swoje produkty. Poza pojedynkami pro-gamerów widzowie mogli więc na własne oczy zobaczyć również najnowszą ofertę CD Projektu i Electronic Arts (obaj dystrybutorzy wystawili ogromne stoiska) czy nietypowe kontrolery IQ Publishing do gier. Dało się też przetestować sprzęt takich producentów, jak Creative, HP, Listan czy MSI, a także usiąść w autentycznym bolidzie Roberta Kubicy na stoisku firmy Intel. Nie zabrakło też konkursów, gratisów rozdawanych chętnym, pokazów didżejskich i tanecznych, a także... hostess (patrz: ramka „Najwięcej witaminy...").

Najważniejszą częścią imprezy były jednak oczywiście same rozgrywki. Wyłoniona została w nich grupa zawodników, którzy pojadą do amerykańskiego San Jose, żeby właśnie tam reprezentować nasz kraj w światowym finale mistrzostw.

W sobotę 10 maja odbyły się turnieje Counter Strike 1.6, Warcraft III i TrackMania Nations. Pierwsze dwa nietypowe – **ze względu na rozgrywające się w tym samym czasie w Moskwie finały imprezy Kode5 nie uczestniczyli w nich zawodnicy uznawani za czołowych w swoich kategoriach**, tzn. „kanter-strajkowy" team Meet Your Makers (dawniej PGS Gaming) oraz TeRRoR, mistrz Warcrafta III. Wbrew pozorom nie wpłynęło to na poziom emocji turnieju, o czym najlepiej świadczyć może złość, jaką po przegranej w jednym z meczów okazał sLh, gracz Warcrafta III z teamu D-Link PGS. Zawody TrackManii Nations zakończyły się 11 maja, tego samego dnia rozegrano również potyczki w Quake III, gdzie także zabrakło faworyta, Av3k-a, który został zaproszony do finału w San Jose przez organizatorów.

Równocześnie z turniejami głównymi, w których stawką był wyjazd na światowe finały ESWC, **rozgrywano również**

E-sportowiec roku!

Przy okazji polskich finałów ESWC zamknęliśmy zorganizowany przez naszą redakcję plebiscyt na najlepszego polskiego e-sportowca. Pierwsze miejsce przypadło w udziale Filipowi „Neo" Kubskiemu, graczowi Counter-Strike'a, a kolejne pozycje zajęli: Krzysiek „Draco" Nalepka (StarCraft) oraz Przemek „Paladyn" Wadoń (Warcraft III). Gratulujemy!

D-Link PGS faktem!

D-LINK PGS
THE ART OF GAMING

Na konferencji zorganizowanej na jednej ze scen polskich finałów ESWC 2008 potwierdzono informację, którą podawaliśmy już wcześniej – największy i najbardziej profesjonalnie prowadzony polski team e-sportowy, PGS Gaming, zmienia nazwę na D-Link PGS. Jednocześnie zmodyfikowana będzie struktura drużyny, wprowadzone zostaną m.in. nowe dywizje. Stary/nowy zespół ma bardzo ambitne plany – w ciągu nadchodzących miesięcy chce odnieść 125 zwycięstw na imprezach rozgrywanych w naszym kraju (włącznie z największymi, takimi jak World Cyber Games, Heyah Logitech Cybersport, Poznań Game Arena czy Kode5) oraz wziąć udział we wszystkich najbardziej renomowanych turniejach zagranicznych.

Nowe logo drużyny: e-sportowy ninja!



Duża część atrakcji przeznaczona była dla zwiedzających.

Najwięcej witaminy....

...mają polskie dziewczyny. I to jest prawda, to jest fakt – a na potwierdzenie tych słów prezentujemy kilka uroczych hostess obsługujących stoiska wystawców na ESWC 2008.





Ci ludzie będą reprezentować Polskę na finałach ESWC w San Jose.

Zwycięzcy – jak to oni – święcili tryumfy w otoczeniu pięknych kobiet.

potyczki w innych „dyscyplinach", z nagrodami sponsorowanymi przez producentów sprzętu lub wydawców. W taki sposób wyłoniono czołówkę polskich graczy w Pro Evolution Soccer 2008, FIFA 08, Call of Duty 4 i Need for Speed ProStreet. W tym ostatnim konkursie mogli wziąć udział widzowie targów, którzy w finale mieli sposobność zmierzenia się z najlepszym polskim kierowcą NFS, Krzyśkiem „Chrisem" Sojką.

Spośród wszystkich dotychczasowych wydarzeń e-sportowych polski finał ESWC był imprezą zorganizowaną z największym rozmachem.

Niezły poziom organizacyjny rodzimych finałów ESWC pozwala mieć nadzieję, że również kolejne e-sportowe imprezy będą wyglądały podobnie. Gry to dla wielu wciąż rozrywka prosta i niewarta specjalnej uwagi, tymczasem może być poważną formą rywalizacji, w której jesteśmy w stanie odnosić sukcesy nawet z najlepszymi – Amerykanami, Koreańczykami czy Skandynawami. Warto zapewnić jej odpowiednią oprawę – właśnie taką, jaką zorganizowano w Poznaniu.

Zwycięzcy ESWC 2008

Na każdej imprezie sportowej jest tak, że ktoś musi wygrać. Tym razem laur zwycięstwa przypadł tym oto śmiałkom...

COUNTER STRIKE V 1.6
Team Frag eXecutors w składzie: Artur „BEn" Ostrach, Artur „dOK" Kaleta, Bogdan „izzy" Wójcik, Filip „pionas" Pionka, Jakub „tjb" Barczyk.

QUAKE III
Mateusz „matr0x" Ożga, reprezentant teamu Frag eXecutors.

TRACKMANIA NATIONS
Marcin „Lechu" Leśniczek i Leszek „Khasius" Kazusek, reprezentanci D-Link PGS.

WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE
Przemysław „Paladyn" Wadoń, reprezentant D-Link PGS.



Zwycięzcy zorganizowanego przez EA turnieju Need for Speed ścigali się z mistrzem Polski, Krzyśkiem Sojką (na zdjęciu szósty od prawej).

Co po ESWC?

Nadchodzące miesiące tego roku będą obfitowały w najróżniejsze wydarzenia związane z e-sportem. Jeśli jeszcze nie połknąłeś tego bakcyla, będziesz miał to okazję zrobić w...



Digital Games
- **Warszawa**
- **Pierwsza połowa lipca (konkretna data wciąż nieznana)**

Turniej eliminacyjny mający na celu wyłonienie polskiej reprezentacji na finał światowy w Chinach, który odbędzie się w Szanghaju w dniu otwarcia olimpiady. Tego dnia dwaj e-sportowcy Moon (Korea) oraz Sky (Chiny) będą nieśli flagi swoich państw razem z „tradycyjnymi" sportowcami. Obaj brali też udział w sztafecie olimpijskiej.



World Cyber Games
- **Warszawa**
- **30 sierpnia 2008**

To bardzo znana impreza, przedstawiać jej więc nie trzeba. W tym roku polski finał WCG ponownie odbędzie się w warszawskim centrum handlowym Blue City. Zwycięzcy tego turnieju pojadą do Kolonii na światowy finał WCG 2008.



Electronic Sports League Pro Series
- **Warszawa**
- **Druga połowa roku (konkretna data wciąż nieznana)**

Polski finał ekstraklasy ESL Pro Series. Jego zwycięzcy poza nagrodami pieniężnymi i rzeczowymi zdobędą awans do e-sportowego odpowiednika piłkarskiej Ligi Mistrzów, czyli Extreme Masters, a gracze z niższych pozycji awansują do Major Series, czyli takiego e-sportowego Pucharu UEFA.



Poznań Game Arena
- **Poznań**
- **22-23 listopada**

Największa polska impreza poświęcona grom komputerowym w tym roku zapowiada się szczególnie atrakcyjnie. Poza prezentacjami najnowszych gier i finałem Heyah Logitech Cybersport będzie tam też można zobaczyć... redakcję Clicka w akcji!




Finaliści – wśród nich Karol Rogaczewski (stoi drugi z lewej).

Na krótko przed emocjami związanymi z Euro 2008 w stolicy Niemiec odbyło się święto wirtualnej piłki – finał zawodów FIFA Interactive World Cup.

To impreza w świecie e-sportu wyjątkowa – jedyny turniej komputerowej gały oficjalnie wspierany przez FIFA, najważniejszą organizację w światowym futbolu. Dzięki temu turniej ten różni się od jemu podobnych oprawą i prestiżem – **finały zaszczycają obecnością zawodowi piłkarze** (w tym roku był to Anthony Baffoe, reprezentant Ghany, który prowadził całe wydarzenie) oraz przedstawiciele FIFA (m.in. członek komitetu wykonawczego, Chuck Blazer, oraz Thierry Weil, dyrektor marketingu). Partnerami imprezy były m.in. Sony i Adidas. Duża rzecz!

W tym roku uczestniczyło w niej – po raz pierwszy w historii – 32 graczy. Finalistów wytypowano podczas otwartych eliminacji zorganizowanych w 20 krajach (w tym tak dla nas egzotycznych, jak autonomiczny region Chin – Hongkong, Nowa Zelandia czy Korea) oraz prowadzonych w obrębie sieci Playstation Network rozgrywek sieciowych (udział w nich mogli wziąć wyłącznie posiadacze PlayStation 3) – szacuje się, że łącznie w turnieju sił spróbowało ponad 25 tysięcy graczy.

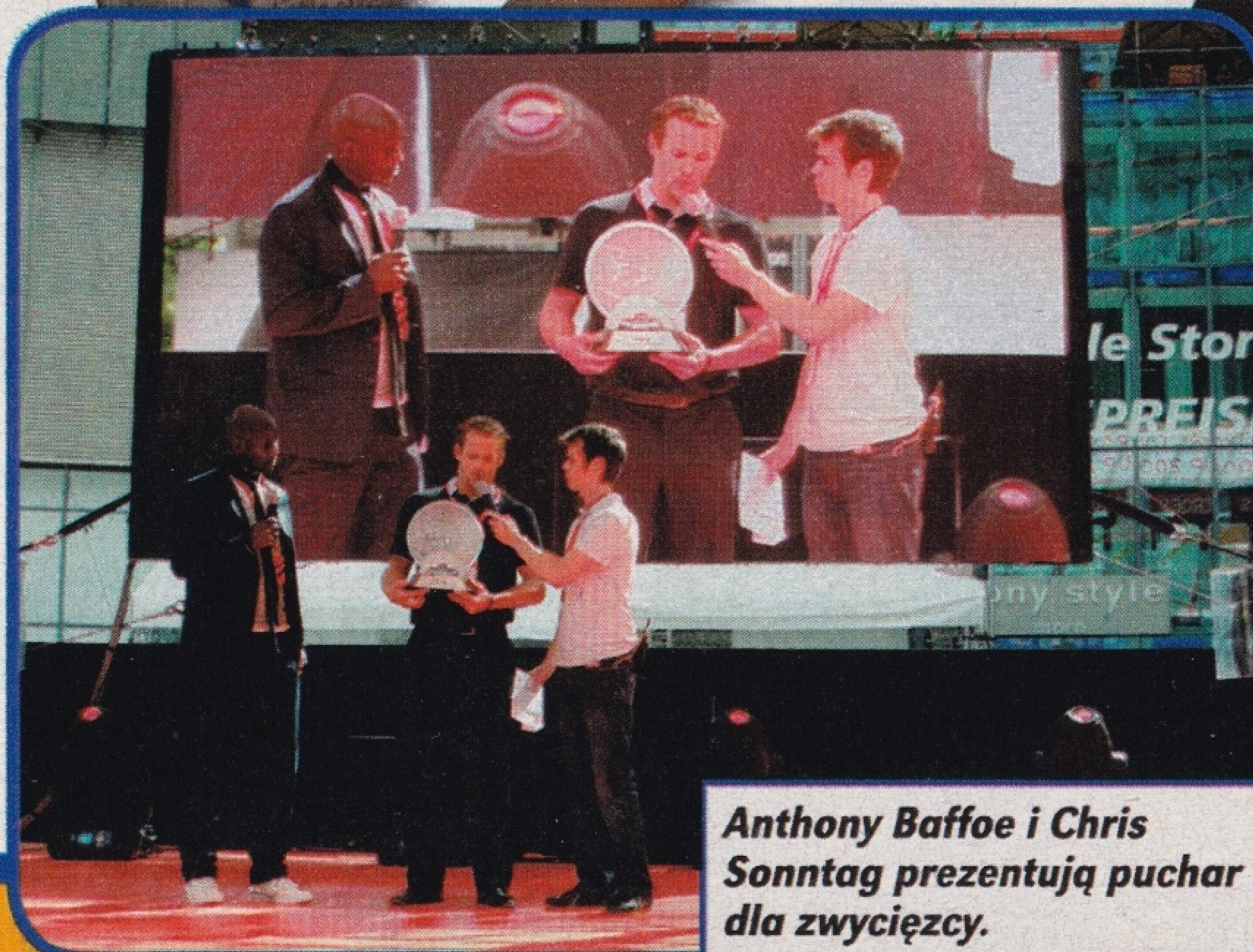
Jaka była stawka zawodów? Zdaniem Chucka Blazera przede wszystkim duma: ***„Nagrody przygotowane przez organizatorów są bardzo cenne, ale tak samo jak w prawdziwych Mistrzostwach Świata, nie one są najważniejsze. Wszyscy grają po to, by zdobyć tytuł mistrzowski, zostać czempionem FIFA".*** Tytuł ten jednak nie wiązał się wyłącznie z zaszczytami – zwycięzca FIFA Interactive World Cup 2008 miał ze sobą zabrać nie tylko puchar, ale również czek na 20 tysięcy dolarów i absolutnie bezcenne zaproszenie na grudniową FIFA World Player Gala 2008, czyli wielki bal, na którym wręczona zostanie nagroda dla najlepszego piłkarza roku.

Spośród zawodników, którzy mieli ambicję sięgnąć po te nagrody, **faworytami byli ubiegłoroczny mistrz Andries Smit z Holandii oraz Chris Bullard z Wielkiej Brytanii** – jedyny gracz, który po raz trzeci zakwalifikował się do ścisłego finału. Polskę reprezentował Karol „Kargul" Rogaczewski ze Smętowa Granicznego, reprezentujący drużynę D-Link PGS, a wyłoniony w trakcie polskich eliminacji, w których udział brało ponad pół tysiąca uczestników. Niestety jego poziom na tle reprezentantów innych krajów pozostawał przed rozpoczęciem finałów wielką niewiadomą.

Choć chcielibyśmy napisać, że Karol kierując ulubioną Barceloną wygrał ze wszystkimi... rzeczywistość jednak nie okazała się tak różowa. Finaliści rozpoczęli zmagania w ośmiu grupach po czterech graczy – w tej „Kargula" znaleźli się także Roberto Garrapa (Włochy), Abubakr Ebrahim Akhalwaya (RPA) i Gwan Hyeong (Korea). **Nasz reprezentant przegrał wysoko wszystkie swoje mecze** i ostatecznie zakończył turniej na ostatnim miejscu w tabeli, nie zdobywając ani jednego punktu.

Przyczyną porażki – **poza nerwami, które wyraźnie zjadały Polaka** – okazały się różnice między edycjami gry FIFA 08 na różnych platformach. Karol gra na co dzień na PC i w tej wersji jest mistrzem, tymczasem finał w Berlinie rozgrywany był wyłącznie na PlayStation 3. Każdy, kto miał okazję porównać wersje PC i z konsol next-gen, doskonale wie, że mimo wspólnego tytułu to w rzeczywistości dwa zupełnie odmienne style rozgrywki. Nic dziwnego, że nasz reprezentant, który trenował na PS3 zaledwie kilka tygodni, uległ zawodnikom, którzy mają już kilka miesięcy doświadczenia w grze w wersji wykorzystanej w finale FIFA 08.

Faza grupowa wyłoniła 16 najlepszych zawodników turnieju, którzy rozpoczęli rozgrywki w systemie finałowym – sporą niespo-


Anthony Baffoe i Chris Sonntag prezentują puchar dla zwycięzcy.


Podczas transmisji widzowie mogli podziwiać nie tylko grę finalistów, ale i ich zachowania.



Imprezę uatrakcyjniły występy breakdancerów i rapera Das Bo.

dzianką okazał się fakt, że wśród nich nie było faworytów zmagań. Na tym etapie najwięcej emocji wzbudził mecz dwóch reprezentantów Niemiec, którzy z oczywistych względów mieli tu najwięcej kibiców. Pojedynek między Marko Krivokapicem a Mustafą Agyuezem (obaj, jak widać z rdzennie germańskimi korzenami...) wygrał ten pierwszy, w kolejnym meczu jednak uległ już Austriakowi Dominikowi Poschowi.

Posch był zresztą jednym z wyróżniających się zawodników turnieju i w sumie zajął trzecie miejsce, w ostatnim spotkaniu wygrywając z Brazylijczykiem Andre Buffo 2:1. W ścisłym finale znaleźli się Amerykanin Michael Ribeiro i Hiszpan Alfonso Ramos, który wcześniej zachwycał wszystkich płynnością podań i wirtuozerią prowadzenia piłki. Ostatni mecz zawodów był niezwykle zacięty i do 90. minuty, przy wyniku 2:1 dla Ramosa, wydawało się, że Amerykanin strzeli wyrównującego gola – zamiast niego futbolówkę do bramki przeciwnika wpakował Hiszpan. **Po ostatnim gwizdku reprezentant USA był załamany niemal tak jak John Terry po niestrzelonym karnym w finale Ligi Mistrzów...**

Te właśnie żywe, autentyczne emocje sprawiły, że mimo niepowodzenia polskiego zawodnika FIFA Interactive World Cup należy uznać za jedno z ciekawszych wydarzeń e-sportowych, jakie miały miejsce w tym roku. Organizatorzy stanęli na wysokości zadania, dzięki czemu udało się zachować zaplanowany wcześniej harmonogram (a spóźnienia to najczęstsza zmora tego typu imprez), a także zadbać o to, by widzowie mogli swobodnie obserwować pokazywane na ogromnym telebimie rozgrywki. Profesjonalny poziom imprezy to w dużej mierze wynik zaangażowania FIFA. Jak mówił inny przepytywany przez nas w Berlinie przedstawiciel tej federacji, Chris Sonntag, traktuje ona te rozgrywki jako część futbolowego świata i poświęca im tyle samo uwagi co spotkaniom prawdziwych piłkarzy. Dlatego też przyszłoroczny finał będzie na pewno jeszcze ciekawszy – a w kuluarach mówi się, że być może zostanie zorganizowany w... Polsce!

Żywe, autentyczne emocje sprawiły, że FIFA Interactive World Cup należy uznać za jedno z ciekawszych wydarzeń e-sportowych tego roku.



Alfonso Ramos i jego trofeum. Prawdziwe!


Jednym z torów dostępnych w grze jest słynny Nürburgring, w konfiguracji z zawodów Formuły 1.

RACEDRIVER GRID



Walka trwa do ostatniej prostej – to jeden z atutów GRID.

Codemasters od dawna próbuje zrobić samochodówkę szybką i ekscytującą jak zręcznościowa ścigałka, która jednak z powodzeniem udaje symulację. Wreszcie udało się w 100%!


Modele samochodów w lusterku wstecznym to jedyny element grafiki, który na standardowych ustawieniach wygląda niezbyt okazale...

Już wcześniej było blisko. Colin McRae Rally 04 czy ToCA Race Driver 3 to świetne produkcje, które w swoim czasie wyprzedzały o kilka długości konkurencję, dając graczom sporo frajdy i do maksimum wykorzystując możliwości ówczesnych komputerów. Jeszcze lepszy jest Colin McRae: DiRT, ostatnia samochodówka Mistrzów Kodu, której do doskonałości brakuje właściwie jedynie porządnego trybu sieciowego. W porównaniu z GRID-em DiRT to jednak tylko technologiczne demo, zajawka, która miała pokazać, na co stać programistów, grafików i dźwiękowców Codemasters.

A o tym, że stać ich na wiele, przekonują w szelmowski sposób od samego początku zabawy. Gdy wybierzesz główny tryb gry, Grid World, na ekranie pojawia się krótkie animowane intro. Otwiera je widok naszej planety z kosmosu. Kamera przybliża się, zatrzymuje gdzieś nad terytorium Stanów Zjednoczonych, leci w dół, by pokazać ulice jakiegoś miasta, na których wytyczono trasę samochodowych wyścigów. **Czuć atmosferę oczekiwania na start – kibice pokrzykują, chorągiewki łopocą na wietrze, silniki zwiększają obroty.** Kolejny zoom i kamera wjeżdża do jednego z aut. Na co czekasz? Gazuj!

Gdyby nie to, że w momencie przekazania graczowi kontroli nad pojazdem na obrzeżach ekranu pojawiają się różne elementy interfejsu (wskaźnik prędkości, czasomierz, minimapa, informacja o aktualnym okrążeniu), można by się zagapić i pomyśleć, że wciąż trwa animacja. **Jakość grafiki w GRID-zie jest obłędna, to bez dwóch zdań najlepiej wyglądająca samochodówka, niezależnie od platformy sprzętowej** (i tak – widziałem na własne oczy i grałem w Gran Turismo 5 Prologue na PS3 oraz Project Gotham Racing 4 na Xboksa 360). Oczywiście niezbędna jest mocna konfiguracja, by cieszyć się oprawą tak wysokiej jakości, ale mówiąc szczerze, Race Driver obciąża komputer dużo mniej niż takie ostatnie hity, jak Assassin's Creed czy nieco wcześniejszy Crysis. Jeśli masz minimum GeForce'a 8600, będziesz wniebowzięty! Jeśli coś słabszego, również nie będziesz musiał narzekać, bowiem akcja wygląda godnie nawet po wyłączeniu większości zaawansowanych detali i efektów graficznych.

Opisane wyżej płynne przejście między animacją a samą grą to moment, w którym GRID mnie zachwycił, ale wtedy jeszcze go nie „kupiłem". To stało się kilka sekund później, gdy po krótkim odliczaniu auta ruszyły z linii startu. Mimo tak wysokiej jakości grafiki **Race Driver to bardzo szybka ścigałka, w której tempo – i liczba klatek wyświetlanych na sekundę – nie spadają nawet na chwilę.** To dlatego pozwoliłem sobie napisać, że Colin McRae: DiRT to zaledwie demo technologiczne GRID-a. Tam prędkości nie były tak duże, od szybkości ważniejsza była raczej uważna walka z nierównościami i zawijasami bezdroży, a jeśli już prawdziwy pęd się pojawiał, to tylko w kilku momentach (m.in. w szosówkach w Japonii i szalonej, śliskiej jeździe na torze Croft w Wielkiej Brytanii). Tu siądziesz za kółkiem najszybszych, najpotężniejszych maszyn znanych kierowcom wyścigowym i – zanim się obejrzysz – będziesz już śmigał z prędkością 200 kilometrów na godzinę.

To niebezpieczne, więc może skończyć się tragicznie. Wypadkiem. Kraksą. Ka-

24 h Le Mans

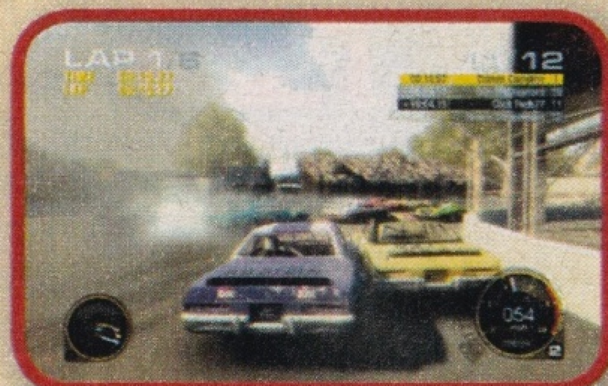
Choć GRID to pod wszystkimi względami gra lepsza od DiRT-a, można odnieść wrażenie, że nieco mniej rozbudowana, jeśli chodzi o różnorodność imprez rajdowych, w których przyjdzie ci wziąć udział. Większość z nich to dość tradycyjne wyścigi, w których jeździsz dość tradycyjnymi wozami (o ile można tak powiedzieć o bmw 320Si). Jest jednak kilka ciekawych wyjątków...



DRIFT
Rozgrywana w Japonii konkurencja, w której punktowane są ślizgi – ich długość, szybkość, kąt ustawienia auta w stosunku do osi nawierzchni oraz odległość od chorągiewek umieszczonych na wirażach. Podobnie jak w NFS ProStreet – dość trudna.



TOGUE
Zawody znane z NFS: Carbon, w których kierowcy ścigają się na krętych, asfaltowych, górskich drogach. Konkurencja składa się z dwóch przejazdów (w dół zbocza i w górę) – w jednym gonisz rywala, a w drugim przed nim uciekasz.



DEMOLITION DERBY
Amerykańska specjalność, która wymaga bezczelnej jazdy. Chodzi o to, by dotrzeć na metę na pierwszym miejscu, ale ponieważ trasa ma kształt ciasnej ósemki i skrzyżowanie pośrodku, więcej tu kraks niż prucia przed siebie.



LE MANS
Słynny 24-godzinny wyścig w Le Mans odbywa się tutaj na koniec każdego rajdowego sezonu. Trwa 24 minuty, w trakcie których zmieniają się pory dnia. Wymaga ogromnej koncentracji i oszczędnego korzystania z flashbacków.





Wsteczny bieg

AKCJA

Flashback to rewolucyjna opcja, nigdy dotąd nie zastosowana w samochodówce. Oto jak działa...



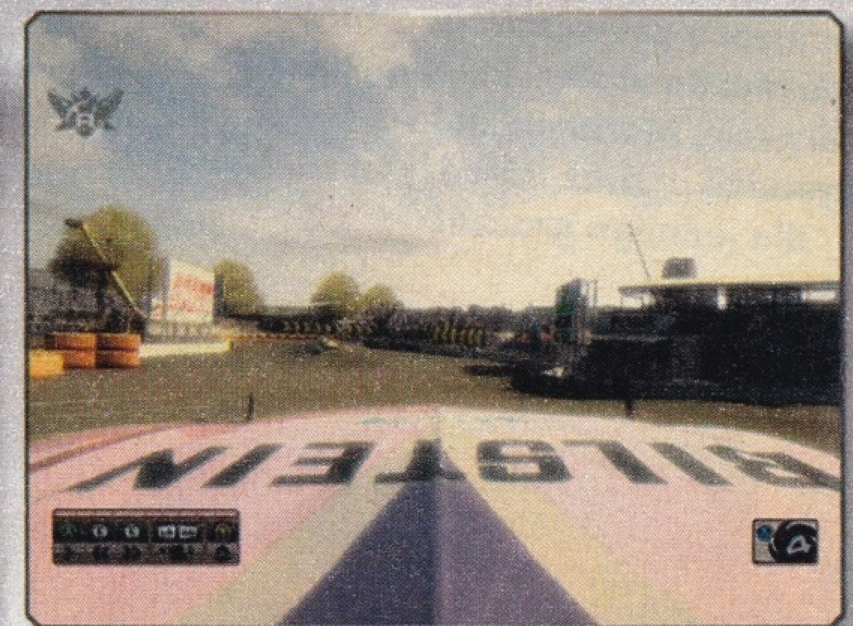
1 Jest nieźle, zajmujesz wysoką pozycję i zdaje się, że nic nie może powstrzymać cię od odniesienia kolejnego sukcesu.



2 A jednak! Drobne obtarcie, tracisz kontrolę nad pojazdem i – blaaaam! Zatrzymujesz się z rozwalonym silnikiem na murku.



3 W GRID-zie nie jest to problem. Włączasz replay i przesuwasz powtórkę do momentu, w którym wszystko wciąż wyglądało pięknie. Wciskasz jeden przycisk i...



4 ...jest nieźle, zajmujesz wysoką pozycję i zdaje się, że nikt cię nie zatrzyma. Tym bardziej że teraz wiesz, by nie zjeżdżać na lewą stronę...

rambolem. A wtedy okaże się, że GRID to gra, która nie tylko to, co ważne w samochodówkach – grafikę, wrażenie prędkości, model jazdy – rozwija do bardzo wysokiego czy nawet najwyższego poziomu, ale która także inne elementy składowe swojego gatunku traktuje w sposób rewolucyjny. Race Driver przynosi zupełnie nową opcję, która właśnie podczas nieoczekiwanej stłuczki przydaje się najbardziej – tzw. flashback, czyli możliwość cofnięcia wyścigu o kilkanaście sekund.

Kiedy totalnie skasujesz swoje auto, tak, że nie nadaje się już do dalszej jazdy, na ekranie pojawia się powtórka ostatnich chwil przed feralnym dzwonem, którą w każdym momencie możesz (ale nie musisz) zatrzymać, by ponownie usiąść za kółkiem. I zwolnić przed zakrętem; odbić w lewo, a nie w prawo; albo nie wjeżdżać w tył przeciwnika, który nagle zahamował. Z takich ponownych podejść możesz korzystać w dowolnym momencie, nie tylko po kraksie, ale też wtedy, gdy nie wyszedł ci ostatni wiraż, co wykorzystał siedzący ci na ogonie rywal. **Ograniczona jest jedynie liczba takich flashbacków.** W zależności od wybranego poziomu trudności (tak jak w Colin McRae: DiRT, ustala się go oddzielnie przed każdym wyścigiem) może ich być nawet pięć, choć równie dobrze – także i zero.

Możliwość cofania czasu to coś zupełnie nowego w gatunku samochodówek i dobrze, że twórcy postanowili pozostawić korzystanie z tej opcji w rękach graczy. To na pewno ukłon – bardzo efektowny – w stronę tych, którzy podchodzą do ścigałek w sposób rekreacyjny i nie są hardkorowcami siedzącymi przez cały dzień przy jednym torze, by poprawić czas okrążenia o ułamek sekundy. Przyznam się jednak, że flashbacki wciągają i sądzę, że będziesz z nich korzystał podobnie jak ja: o ile coś złego wydarzy się na pierwszym okrążeniu, albo będziesz walczył, albo po prostu zrestartujesz zawody. Jeśli natomiast stracisz prowadzenie na przedostatniej prostej... No cóż...

W porównaniu z GRID-em DiRT to tylko technologiczne demo, które miało pokazać, na co stać Codemasters.

A uwierz – niejeden raz zdarzy się, że spadniesz z pierwszej pozycji w finałowym momencie wyścigu. Jedną z nielicznych wad DiRT-a był stosunkowo niski poziom trudności (szczególnie komputerowi przeciwnicy stanowili niewielkie wyzwanie). Z godzin spędzonych przy Colin McRae: DiRT nie pamiętam zbyt wielu ekscytujących końcówek, walk aż do mety – zwykle kiedy wychodziłem na czoło stawki, na nim już pozostawałem. I nie jest to wcale kwestia zawodnych szarych komórek, bo do ostatniego Colina powróciłem niedawno na konsoli, więc są to wspomnienia całkiem świeże. Tymczasem już po pierwszych godzinach poświęconych GRID-owi pełnych emocji opowieści o tym, co zdarzyło się na torze, miałem co najmniej kilka. **To zasługa trzech rzeczy. Po pierwsze, dobrze zaprojektowanych algorytmów AI** (wirtualni kierowcy nie odpuszczają, a jednocześnie zdarza im się popełniać błędy). **Po drugie, łobuzerskiego stylu jazdy** premiowanego w tej grze, który dopuszcza ekscytujące przepychanki na zakrętach. **Po trzecie, sprytnej psychologicznej sztuczki**: sterowani przez komputer rywale mają swoje nazwiska, powracają w kolejnych wyścigach, w trakcie których słyszysz w słuchawkach komentarze z pit-stopu, na bieżąco informujące cię o tym, jak radzą sobie konkurenci.

Tu warto napisać kilka zdań o strukturze gry. Jej **główny tryb przedstawia historię zawodowca, który na początku przyjmuje oferty jazdy dla różnych teamów, by po zebraniu pewnej okrągłej sumki założyć własny zespół.** GRID zlicza pieniądze zdobyte przez ciebie (i twój team) w kolejnych zawodach kariery czy uzyskane od sponsorów oraz wyrażoną w punktach reputację, która decyduje o pozycji w światowym rankingu kierowców oraz dostępie do kolejnych imprez. Te odbywają się w trzech „regionach" kuli ziemskiej – USA, Europie i Japonii – a reputacja mierzona jest dla każdego z nich oddzielnie. Ogól-

24-godzinny wyścig w Le Mans organizowany jest od 1923 roku. Teraz możesz uczcić jego 85. urodziny!



Tak jak DiRT – również GRID da wiele radości agentom Link4.

Jak na samochodówkę, GRID bardzo wiarygodnie odzwierciedla... wodę.

Model zniszczeń – jak widać – jest pierwsza klasa!

Szybkie MULTI

W przeciwieństwie do DiRT-a, w którym tryb wieloosobowy właściwie nie istniał (jedyna forma rywalizacji to porównywanie czasów przejazdów z innymi kierowcami), Race Driver: GRID ma multiplayer z prawdziwego zdarzenia. Grać można w sieci lokalnej lub Internecie, biorąc udział we wszystkich imprezach z trybu dla jednego gracza.

Auto z eBay



Podczas kariery często trafisz na wyścigi, w których nie będziesz mógł wziąć udziału ze względu na brak odpowiedniego samochodu w twoim parku maszyn. W takiej sytuacji trzeba pójść na zakupy i zainwestować w odpowiednią furę. Ciekawostką jest to, że można ją nabyć nową lub też „znaleźć" na eBayu. Wygląda to tak, że poza opcją „prosto z salonu" masz też do wyboru trzy wozy wystawione na internetowych aukcjach – zwykle nieco tańsze. Warto kupować te auta, które odniosły wiele zwycięstw i miały jak najmniej wypadków.

nie przypomina to piramidę kariery z DiRT-a, jest jednak nieco bardziej rozbudowane i w każdym momencie daje więcej wyścigów do wyboru. Na nudę – albo zablokowanie się na jakimś trudnym wyzwaniu – raczej nie będziesz narzekał.

Założeniem twórców było, aby GRID jak najlepiej oddawał atmosferę samego wyścigu, dlatego to, co dzieje się poza torem, nie jest zbytnio rozbudowane. To dobra decyzja w przypadku kwestii organizacyjnych – wybierania kierowców do teamu czy podpisywania kontraktów sponsorskich. Mistrzów szos, którzy będą jeździć w twoich barwach, zatrudniasz, przyglądając się ich oczekiwaniom finansowym oraz poziomowi pięciu atrybutów, tj. agresji, spostrzegawczości, szybkości reakcji, konsekwencji i umiejętności. Przy sponsorach uwagę zwracasz na kwoty oferowane przez nich za osiągnięcie pewnych celów – jedna firma chętnie zapłaci małą sumę za sam twój występ w zawodach, inna da dużo więcej pieniędzy, ale oczekuje, że w nich wygrasz. Ponieważ miejsc na logo sponsorów jest na aucie aż osiem (jedno główne i siedem mniejszych), możesz samodzielnie ustalać ryzyko i potencjalne

Flashback to możliwość cofnięcia wyścigu nawet o kilkanaście sekund.

profity (wybrać np. trzech płacących za pojawienie się na torze, by zawsze coś zarobić, i dwóch, którym zależy na pozycjach powyżej trzeciej, aby w przypadku powodzenia zasilić konto naprawdę sporą sumką).

Zawiedzeni mogą być jedynie ci, którzy lubią grzebać w autach, wymieniać w nich części, tuningować silnik czy nawet projektować fantazyjne wzory na karoserii – tego tu właściwie nie ma (jest tylko prosty moduł ustalania barw teamu). Choć mnie to w zabawie ani trochę nie przeszkadzało, fanów „picowania" muszę ostrzec, że w tej produkcji nie wymienią filtru oleju. Lista niedociągnięć gry Codemasters nie jest zresztą długa – a brak tuningu to na niej najważniejsza pozycja. Inne zarzuty to już raczej uwagi małego kalibru – np. niezbyt wyraźnie zaznaczony na minimapie punkt, w którym kończy się okrążenie, brak strzałek pokazujących, z której strony zbliża się od tyłu rywal, czy brak wyraźnego oznaczenia, jak długi jest każdy z sezonów, na które podzielono tryb kariery. Drobiazgi.

Myślę jednak, że te niedogodności bez problemu fanom tuningu zrównoważą dynamika, prędkość i cała oprawa GRID-a (poza grafiką są też świetne efekty dźwiękowe: budujące klimat komentarze z pit-stopu i muzyka tak dobra, że – inaczej niż zwykle w ścigałkach – nie wyłączyłem jej od razu). Tym bardziej że **lepszej gry samochodowej na PC na pewno nie znajdą...**



Race Driver: GRID

Producent:	Dystrybutor PL:
Codemasters	Codemasters

http://www.racedrivergrid.com/

cena ---

Multiplayer: tak

Gatunek: ścigałka

Wymagania: procesor 3 GHz, 1 GB RAM, grafika 128 MB, Windows XP/Vista

+ fantastyczna grafika • dynamika • świetny model jazdy – powinien spodobać się zarówno fanom symulacji, jak i zręcznościówek

– brak tuningu • mniej różnorodna niż DiRT • kilka drobiazgów – np. brak strzałek wskazujących przeciwników

Wystarczy powtórzyć to, co napisane jest na końcu recenzji: to najlepsza gra samochodowa na PC. Polecamy!

GRYWALNOŚĆ	6-
GRAFIKA	6
DŹWIĘK	5+
OCENA	6-

Autor: Foch77




Nadeo poza TM tworzy również cykl dla fanów żaglówek – Virtual Skipper. W Polsce dystrybuuje go City Interactive.

TrackMania United Forever

W poprzednim Clicku na DVD znaleźć mogłeś TrackManię Nations Forever. Spodobała ci się? Fajnie, graj dalej. Jesteś nią zachwycony? Kupuj United Forever!


Sądząc z krajobrazu, to chyba nie jest Polska...


Będzie padać, Formula 1 nisko lata...

TMUF to dodatek, który posiadacze TrackManii United mogą ściągnąć i grać, korzystając z wcześniej założonego konta. Techland zamierza przy okazji premiery add-onu odświeżyć tytuł, sprzedając go w pakiecie razem z podstawką. I słusznie, bo **serię doceniły nie tylko miliony graczy na świecie, ale także organizacje zajmujące się e-sportem.** TM to jedna z dyscyplin ESWC (Electronic Sports World Cup, patrz: str. 32).

Jeśli nie miałeś wcześniej styczności z cyklem francuskiego studia Nadeo – zajrzyj po prostu na płytę Clicka sprzed miesiąca. Na wszelki wypadek: TrackMania to bardzo rozbudowane, ale też zupełnie nierealistyczne wyścigi samochodowe, w których można konkurować z AI lub żywymi przeciwnikami na szalonych trasach (bez kontaktu – auta przez siebie przenikają), wykonywać akrobacje albo też samemu tworzyć zwariowane tory i wysyłać je innym graczom. **Mnie zawsze największą frajdę dawał tryb, w którym należało dodać elementy w taki sposób, by pokonać drogę ze startu do mety w jak najkrótszym czasie** – świetne połączenie gry logicznej ze zręcznościówką.

W najnowszym dodatku już na dzień dobry witają nas setki tras w 7 różnych sceneriach (z których jedna znalazła się w darmowej wersji gry). W ogóle TrackMania rozrosła się do takich rozmiarów, że w bogactwie opcji trudno się przez jakiś czas połapać. W menu oprócz mnóstwa trybów znajdziesz też swoistą przeglądarkę internetową, dzięki której można dzielić się swoimi dziełami z innymi. Swoją drogą – **niektóre plansze wykonane przez użytkowników wcale nie odstają od tych, które stworzyło studio Nadeo...**

TrackMania rozrosła się do takich rozmiarów, że w bogactwie opcji trudno się przez jakiś czas połapać.

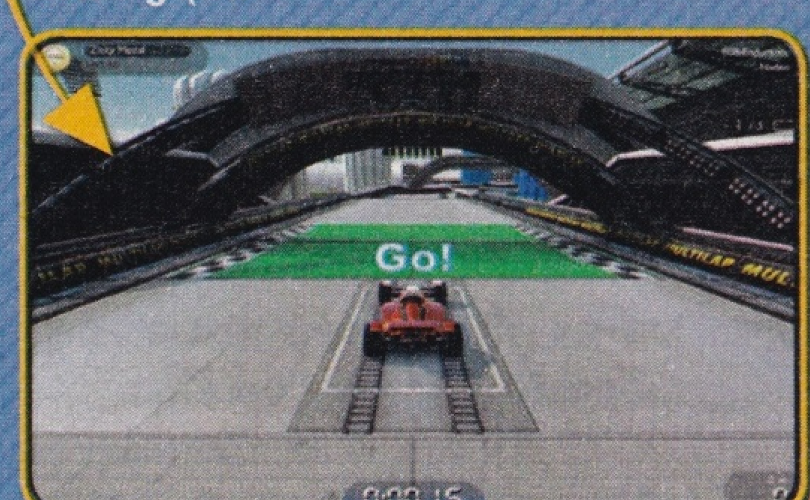
Wymiana oraz ściąganie dodatkowych elementów nie odbywa się jednak zupełnie bez ograniczeń. Walutą w United Forever są Coppery (na polski: miedziaki). Pozyskujesz je, albo zdobywając medale w trybie single, albo wymieniając się „contentem". Jak widać, **trudno być pełnoprawnym członkiem społeczności TrackManii i nic nie robić.** Ale to akurat wcale nie jest wada.

Jednym z największych bajerów w tej edycji gry jest wsparcie dla obrazu trójwymiarowego, który można osiągnąć na dowolnym monitorze. Do pudełka dodane zostały standardowe tekturowo-foliowe okulary. Lewe oko widzi świat na czerwono, prawe na niebiesko. Za pomocą specjalnego przemieszczenia barw (jak to działa? Patrz: ramka) osiągnięto lekkie wrażenie głębi, które można dzięki specjalnemu suwakowi jeszcze powiększyć. To jednak tryb, który należy traktować raczej jako ciekawostkę, gdyż oczy się przy takiej zabawie męczą wielokrotnie szybciej niż przy normalnym patrzeniu w ekran.

Nowy add-on do TrackManii sporo dodaje, choć tak naprawdę zmienia niewiele. Dzieło Francuzów jest już jednak tak dobre, że trudno coś naprawdę poprawić – no, może wyjściem byłoby zrewolucjonizowanie grafiki. To ostatnie jest zresztą zupełnie nieopłacalne, bo gra wygląda dobrze, a jej wymagania sprzętowe są bardzo niskie. Choć na pewno są ludzie odporni na urok tego tytułu, większość powinna dać się ponieść manii tworzenia i jeżdżenia.

Nowy wymiar

Tak TrackMania wygląda standardowo... ...ale po włączeniu trybu 3D kolory się zmieniają, „rozjeżdżają" – a po założeniu odpowiednich okularów powodują wrażenie głębi.





Jak szybko zbudować autostradę?

Nie rozumiem, czemu tak długo musimy czekać na wybudowanie przyzwoitej sieci autostrad w Polsce. Przecież to takie proste...


1 Z pierwszym krokiem poradziliby sobie może nawet nasi politycy. Po prostu włączasz edytor w TrackManii...


2 Ustalasz trasę, nie zajmując się takimi szczegółami, jak ukształtowanie terenu czy roślinność...


3 ...i już masz siedem pasów w każdą stronę. Wybierzcie mnie na ministra infrastruktury!



TrackMania United Forever

Producent: Nadeo | **Dystrybutor PL:** Techland

http://www.trackmania.com/

cena 69,90

Multiplayer: tak

Gatunek: wyścigi/logiczna

Wymagania: procesor 1,6 GHz, 256 MB RAM, grafika 16 MB, połączenie z Internetem


to, za co kochamy TrackManię – i jeszcze więcej • okulary 3D w zestawie • nowe tryby, skóry, trasy, kampanie itd., itp.


jeśli nie podobała ci się stara TrackMania, TMUF nie jest dla ciebie

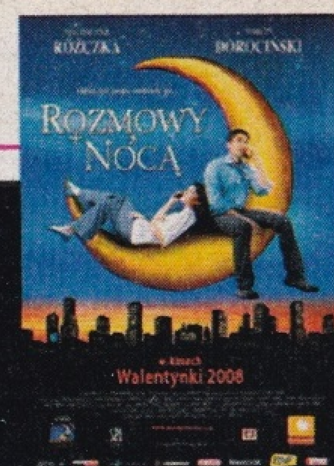
Rewelacyjny miks ścigałki z grą logiczną znów cieszy jak mało co. W dodatku dzięki okularom możesz ujrzeć trzy wymiary...

GRYWALNOŚĆ 5
GRAFIKA 4+
DŹWIĘK 4

OCENA 4+

Autor: Teut

Marcin Dorociński i Magdalena Różczka, który użyczyli głosów polskim wcieleniom Sheparda, wystąpili razem w komedii romantycznej „Rozmowy nocą".



MASS EFFECT



Przejdźmy od razu do sedna: wszechświatowi grozi potężne niebezpieczeństwo i tylko ty jesteś w stanie uratować go przed zagładą. Historia jakich wiele, ale za to jak wspaniale opowiedziana!

Jako kapitan tej kosmicznej łajby mogę rozkazać załodze ciężko pracować, a sam pozować do zdjęć w Clicku.

Jeśli jedna gra może stanowić powód do zakupu konsoli, to Mass Effect taka właśnie jest. A właściwie – była. Wydane w listopadzie ubiegłego roku na X360 RPG firmy BioWare, twórców takich hitów, jak Baldur's Gate czy Star Wars: Knights of the Old Republic, wreszcie doczekało się wersji na PeCety. I dobrze, bo **to jedna z lepszych gier ostatnich lat.**

Jest rok 2183. Od kilkudziesięciu lat Ziemianie z sukcesami eksplorują układy planetarne wchodzące w skład Drogi Mlecznej. Ich zdanie coraz bardziej liczy się także w galaktycznej Radzie, której siedziba znajduje się w administracyjnym, handlowym i militarnym sercu Galaktyki – w Cytadeli, liczącej tysiące lat potężnej stacji kosmicznej będącej reliktem po dawno wymarłych Proteanach. **W Mass Effect wcielasz się w żołnierza ziemskiego Sojuszu, pierwszego oficera okrętu Normandia, chluby ludzkiej floty.** Na nazwisko masz Shepard, płeć oraz imię wybierasz sam. Podczas tworzenia bohatera na początku gry decydujesz również o jego historii (np. wychowanek ulicy, bohater wojskowy) oraz klasie postaci (są trzy podstawowe: żołnierz, inżynier i adept, a także trzy dodatkowe, stanowiące mieszankę elementów tych pierwszych). Okazale prezentują się opcje generowania wyglądu – od zmiany koloru włosów po wysokość osadzenia oczu i brwi.

Główny wątek fabularny koncentruje się wokół wspomnianych wcześniej Protean, ich zniknięcia oraz zbuntowanego agenta Cytadeli – Sarena. Aby nie wdawać się zbytnio w szczegóły, napiszę tylko, że stawką w Mass Effect jest życie wszystkich mieszkańców Galaktyki! Przejście gry zajmie ci kilkanaście godzin, choć zabawę możesz przedłużyć, podejmując się licznych questów pobocznych, które otrzymasz w poszczególnych dzielnicach Cytadeli oraz w innych portach. Najczęściej chodzi w nich o spotkanie się z kimś w innej dzielnicy, odbicie porwanego członka rodziny, zabicie szefa gangu czy udział w przemycie. Część misji prowadzi cię na inne planety, gdzie konieczne jest zniszczenie obozu przeciwnika lub infiltracja podziemnych laboratoriów. Podczas gry masz sporą swobodę w sposobie ich wypełniania, np. **kiedy dawny znajomy oskarżył mnie o zdradę rasy ludzkiej, wśród opcji dialogowych – obok wymówek i próby przekupstwa – pojawiła się możliwość: „Strzel mu w głowę".**

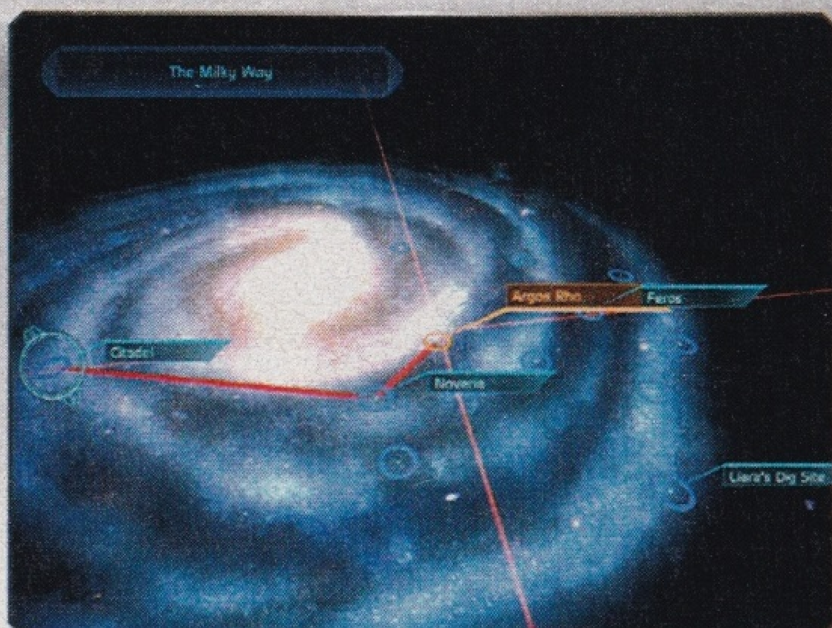
Zabawa w Mass Effect od razu przywodzi na myśl SW: Knights of the Old Republic. W porównaniu z nim najnowsza gra BioWare kładzie jednak większy nacisk na dynamiczną akcję. **Walki toczone są w czasie rzeczywistym, jak w taktycznym shooterze.** Podczas misji zawsze towarzyszy ci dwóch pomocników – wybierasz ich przed jej rozpoczęciem, w grze jest ich w sumie sześciu. Inaczej niż w KotOR-ze, nie możesz się między nimi przełączać, możliwe jest natomiast dobieranie im wyposażenia i decydowanie o tym, które umiejętności mają rozwijać (lepiej jednak skorzystać z automatycznego podwyższania poziomu). Możesz im także wydawać proste komendy na polu walki (idź, atakuj, kryj się), do czego wykorzystujesz zarówno strzałki na klawiaturze, jak i aktywną pauzę. Tę ostatnią włączasz spacją. Na ekranie pojawia się wtedy specjalne menu (nieobecne w wersji konsolowej), w którym – oprócz rozkazywania i zmieniania trzymanej przez ciebie oraz towarzyszy broni – konfigurujesz klawisze skrótów dla mocy biotycznych. **Takie moce, jak pchnięcie, wskrzeszenie czy**

AKCJA Gwiezdne podróże

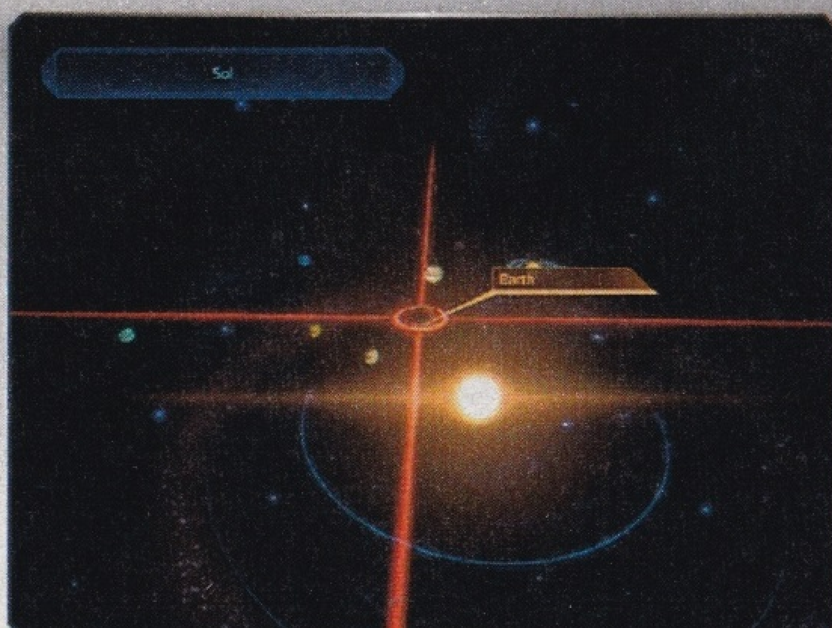
W Mass Effect pomiędzy planetami poruszasz się na pokładzie ziemskiego statku Normandia.



1 Za pomocą mapy galaktycznej na mostku Normandii decydujesz, do którego układu skierować okręt.



2 Najpierw wybierasz jedną z dostępnych lokalizacji na Drodze Mlecznej.



3 Po dotarciu do wybranego układu możesz badać tamtejsze planety, a czasem również wylądować na jednej z nich.

Twoi pomocnicy

Już po kilku godzinach rozgrywki u twojego boku stanie aż sześcioro pomocników – dwoje Ziemian i po jednym przedstawicielu pozostałych ras. Każdą z postaci cechuje inny poziom umiejętności biotycznych, technicznych i bojowych. Przed opuszczeniem pokładu Normandii i wyruszeniem na misję wybierasz dwójkę, która będzie ci towarzyszyła. Dobór odpowiednich członków oddziału często może przesądzić o powodzeniu. Fabuła zawiera kilka zwrotów akcji – skutkiem podejmowanych decyzji może być odejście z załogi części pomagierów, a nawet ich śmierć.





Ja rozumiem, że częścią roboty przedstawiciela handlowego jest ciągłe poznawanie nowych ludzi... Ale: ludzi!!!

No tak, Zygmunt znowu miał problemy z zaparkowaniem w garażu.



Gdyby ten robot bardziej przypominał arabskiego terrorystę, mógłbym wezwać Sama Fishera, a tak – muszę radzić sobie sam.

pole siłowe od razu kojarzą się z rycerzami Jedi, wprowadzając też do gry element „magiczny". Wadą aktywnej pauzy jest to, że nie da się obrócić kamery i swobodnie przydzielić przeciwników podkomendnym (aby kazać im kogoś zaatakować, musisz mieć delikwenta „na celowniku").

Czas między misjami spędzasz na pokładzie Normandii, której – zdradzę ci sekret – szybko staniesz się kapitanem. Na mostku masz do dyspozycji mapę Galaktyki, na której wybierasz cele podróży, zaś przechadzając się po statku, możesz pogadać ze swoimi podwładnymi. To dobry moment na omówienie systemu dialogów. Inaczej niż w innych erpegach, w Mass Effect właściwie nie wybierasz konkretnych kwestii, ale jedynie postawę (lub akcję), która określa, czy zwrócisz się do rozmówcy uprzejmie, ozięble, czy też po chamsku. Twoje zachowanie na statku oraz poza nim powoduje przyrost współczynnika szlachetności lub buntowniczości – jest on podobny do dwóch stron Mocy z KotOR-a, jednak ma nieco mniej wyraźny wpływ na przebieg rozgrywki.

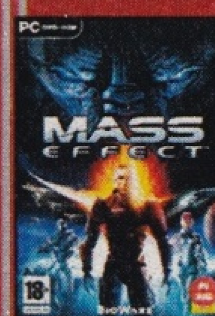
Mass Effect przywodzi na myśl Knights of the Old Republic, kładzie jednak większy nacisk na akcję.

Odwiedzając obce planety (chociaż na mapie Galaktyki jest ich sporo, wylądować możesz tylko na nielicznych), najczęściej poruszasz się po nich w pojeździe szturmowym MAKO. **Sterowanie nim należało do najpoważniejszych wad wersji konsolowej i niestety pozostaje tak również w wersji PC.** Chociaż klawiszologia jest bardzo prosta (taka jak przy kierowaniu postacią), to już reakcje maszyny – zwłaszcza skręcanie – pozostawiają wiele do życzenia. Narzekam na to tym bardziej, że za sterami MAKO siadasz również podczas wielu misji głównego wątku fabularnego.

Oprawa graficzna i udźwiękowienie są dopracowane i stoją na najwyższym poziomie, skutecznie tworząc niesamowity klimat świata przyszłości. Można co prawda narzekać na pojawiający się niekiedy w najmniej oczekiwanych momentach ekran doczytywania lokacji, ale przerwy te trwają zazwyczaj sekundy, a pozwoliły autorom na znaczne skrócenie czasu wgrywania misji nawet na słabszym sprzęcie.

Ludzie z BioWare w mistrzowski sposób połączyli elementy znane z kanonu fantastyki naukowej, Gwiezdnych Wojen czy Star Treka (w angielskiej wersji usłyszysz nawet aktorkę z serialu – Marinę Sirtis), co zaowocowało naprawdę niesamowitą wizją przyszłości. I **chociaż gra nie jest pozbawiona wad, to jej etap finałowy wbije w fotel każdego gracza – Mass Effect ma jedno z najlepszych zakończeń w historii!** Nie zwlekaj więc i już dziś wybierz się na kosmiczną przygodę.

Autor: emter



Mass Effect

Producent: BioWare
Dystrybutor PL: CD Projekt
http://masseffect.bioware.com/

cena 129,90

Multiplayer: brak
Gatunek: RPG/akcja

Wymagania: procesor 2 GHz, 1 GB RAM, grafika 128 MB

+ wspaniały świat gry • fabuła • świetne wyważenie elementów RPG i gry akcji • grafika, zwłaszcza przerywniki • głosy postaci

– sterowanie pojazdem MAKO • niektóre misje poboczne są monotonne

Wypełniona akcją gra RPG, której fabuła wbije w fotel nawet niechętnych kosmicznym wojażom. Pozycja absolutnie obowiązkowa!

GRYWALNOŚĆ 4+
GRAFIKA 5
DŹWIĘK 5+
OCENA 5+

EUROPA UNIVERSALIS

RZYM



Kości zostały rzucone – i tym razem wybór padł na starożytny Rzym. Jednak nowe wydanie uwielbianej przez wielu serii Europa Universalis zamiast wielkiego tryumfu przynosi... pyrrusowe zwycięstwo.

W najnowszej odsłonie EU Paradox Interactive daje ci możliwość pokierowania jedną z 50 frakcji w obrębie 10 kręgów kulturowych w walce o dominację nad Morzem Śródziemnym i okolicami. Podbojów będziesz mógł dokonywać w okresie pomiędzy 280 a 27 r. p.n.e., czyli w czasach republiki, gdy potęga Rzymu była budowana. Nic nie zmieniło się w fundamentach rozgrywki – **EU: Rzym, tak jak i jej poprzedniczki, jest strategią typu sandbox** (brak jednego celu, wolność wyboru), dzięki czemu historię starożytnego świata masz okazję napisać samodzielnie.

Jak to się prezentuje w praktyce? Po dokonaniu wyboru okresu, w którym rozpocznie się rozgrywka, oraz państwa, którym pokierujesz, **twoim podstawowym zadaniem będzie dbanie o kilka głównych aspektów odpowiadających za sukces twojego skrawka ziemi.** Pierwszym z nich jest polityka wewnętrzna, czyli wszelkie decyzje dotyczące wyboru tzw. narodowych idei (filozofie, na bazie których działa twoje państwo, dają dodatkowe bonusy), inwestowanie w nowe struktury w posiadanych prowincjach czy desygnowanie członków senatu na prominentne stanowiska (namiestników prowincji, przywódców armii czy dyplomatów).



Żebyśmy tylko w Polsce mieli taką możliwość wymiany polityków.

Ostatnia czynność ma o tyle duże znaczenie, że każdy z nich posiada pewne specjalne zdolności (nadaje się mniej lub bardziej na dane stanowisko), określoną popularność wśród obywateli i poziom lojalności w stosunku do władcy. Wystarczy, że jeden z dowódców twoich legionów będzie zbyt popularny i nielojalny, a możesz być pewny, że w najmniej oczekiwanym momencie nie pozwoli ci odebrać sobie wojsk albo, co gorsza, doprowadzi do wojny domowej! **Ten aspekt urozmaica grę i czyni ją zdecydowanie bardziej emocjonującą od poprzedniczek** – z drugiej strony znamy go już z Rome: Total War.



A na wakacje – do Portugalii!

Kolejne z głównych elementów zabawy to ekonomia i postęp technologiczny. Jak ważny jest pieniądz, każdy z nas wie, tutaj jego głównymi źródłami będą podatki i obrót posiadanymi surowcami. Sprawa jest prosta: otwieraj jak najwięcej dróg handlowych, a będziesz się pławił w bogactwie. O wiele trudniejsza i istotniejsza jest w EU: Rzym dyplomacja. To głównie dzięki niej będziesz budować swoją chwałę. Intrygi, zabójstwa liderów ościennych państw, podżeganie rebeliantów, a nawet **łapówkarstwo potrafi zdziałać więcej dla zdobycia obcej prowincji niż cała armia.**

Wojny nie da się jednak uniknąć i prędzej czy później na pewno do niej dojdzie. Zanim jednak ruszysz do boju, warto złożyć ofiarę bogom. **Dzięki rozbudowanemu panelowi religii możesz zdobyć przychylność bóstw** i przechylić tym samym szalę zwycięstwa na swoja stronę.

Pyrrusowe zwycięstwo to zwycięstwo osiągnięte nadmiernym kosztem. Określenie to pochodzi od imienia króla Epiru, Pyrrusa.





I Herkules d..., kiedy wrogów kupa.



Gdzie diabeł nie mógł, tam... posła posłał.

Taki element „fantasy" to zupełna nowość w realistycznej dotąd serii EU – reszta jest już po staremu. Sami bogowie nie wygrają za ciebie wojny, dlatego bez silnych wojsk nie masz szans na powodzenie. Oddziały rekrutujesz w posiadanych prowincjach, wybór jednostek zależy od poziomu technologicznego, dostępnych surowców i posiadanych rezerw. W praktyce **ważne jest, aby twoja armia składała się z formacji różnych typów (co zapewni ci elastyczność na polu walki)** i to w odpowiednio dużej liczbie, dzięki czemu znacznie skróci się czas potrzebny na obleganie wrogich fortów. Walka – tak jak w poprzednich częściach – zależy od współczynników i nie masz na nią bezpośredniego wpływu, ale nie zmienia to faktu, że daje dużo frajdy i wciąga.

Przy ogromie opcji i włożonej przez twórców energii efekt powinien być lepszy.

Wspomniany już wcześniej silnik graficzny EU III w zupełności wystarczy do tego typu gry. **Możliwość dowolnego skalowania i obracania kamery będzie dla ciebie dużym ułatwieniem w orientacji na mapie świata**, zwłaszcza że zarówno topografia, jak i modele wojsk prezentują się bardzo ładnie. Muzyka jest klimatyczna i stylizowana na epokę – przypomina trochę tę, którą można było usłyszeć w serialu „Rome".

W EU: Rzym rozczarowuje fakt, że przy olbrzymiej liczbie opcji, możliwości wyboru, który daje świat, i dbałości o realia historyczne gra roi się od irytujących błędów i nieprzemyślanych rozwiązań. Weźmy chociażby interfejs: w strategii nie może być tak, że ważne informacje są pochowane po kątach, tutaj czasem **szansa na odnalezienie właściwego przycisku graniczyła z cudem gospodarczym Polski.** Skromna liczba skrótów klawiszowych oraz bardzo okrojony tutorial sprawią ci dużo trudności, jeśli po raz pierwszy grasz w tytuł z tej serii.

Kolejną wadą jest słaba sztuczna inteligencja przeciwników. W trakcie bitew komputer sobie nie radzi. Zamiast odczekać pokonanymi wojskami, aż wzrosną im morale, albo uzupełnić o dodatkowe oddziały, będzie co chwila atakował twoją o wiele silniejszą armię, waląc głową w mur. Co więcej, **jeżeli skierujesz legiony do sąsiedniej prowincji i w trakcie ich marszu zmienisz zdanie, automatycznie wrócą one do punktu wyjścia i dopiero stamtąd ruszą ku nowemu celowi**, tracąc tym samym fragment już przebytej drogi, co może kosztować cię cenny czas, prowincję, a nawet zwycięstwo w wojnie.

Europa Universalis: Rzym to pozycja dobra, jednak przy ogromie opcji i włożonej przez twórców energii efekt powinien być lepszy. Oczywiście nadal jest to fascynujące przeżycie dla fanów strategii, które potrafi zatrzymać przed monitorem na długie godziny, ale kilka błędów w bardzo ważnych punktach układanki powoduje, że całość się sypie i marnieje w oczach. Mawiają, że wszystkie drogi prowadzą do Rzymu, **tę drogę jednak powinien usprawnić jakiś... patch.**

Autor: Jara

Europa Universalis: Rzym

Producent:	Dystrybutor PL:
Paradox Interactive	Cenega

http://www.paradoxplaza.com/rome/

cena 129,90

Multiplayer: tak

Gatunek: strategia

Wymagania: procesor 1,9 GHz, 512 MB RAM, grafika 128 MB, Windows XP/Vista

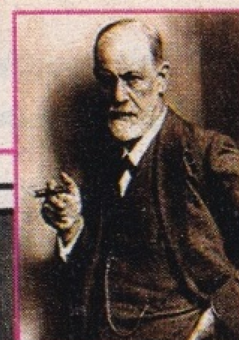
(+) ogrom opcji • otwarty świat • wciąga • zmieniamy losy świata

(–) słabe AI • problemy z interfejsem • irytujący bug z ruchem wojsk na mapie • mogłoby być lepiej... • ...i taniej

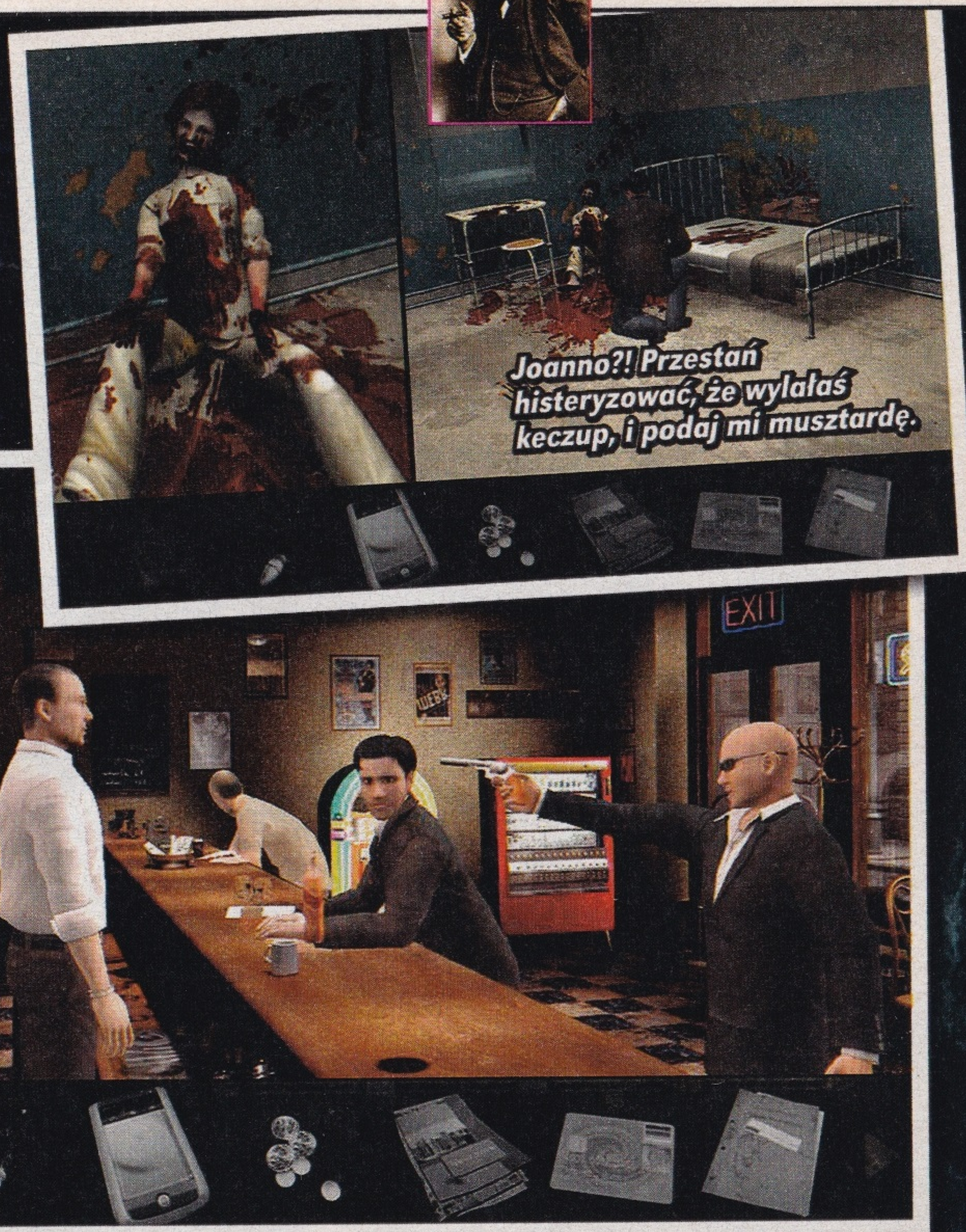
Podbijaj i spiskuj – to potomkowie cesarzy lubią najbardziej. Szkoda tylko, że parę błędów przeszkadza w tej zabawie.

GRYWALNOŚĆ	4-
GRAFIKA	4
DŹWIĘK	4
OCENA	4-

„Człowiek broni się przed strachem za pomocą lęku"
– Zygmunt Freud (1856-1939), psychiatra i neurolog.



OVERCLOCKED
Historia o przemocy



Joanno?! Przestań histeryzować, że wylałaś keczup, i podaj mi musztardę.

Barman, temu panu też proszę nalać. Podwójnego. Na mój koszt. Szybko...

Psychiatra, doktor David McNamara, przyjeżdża do Nowego Jorku, aby pomóc grupie zatrzymanych przez policję młodych ludzi. Przy okazji może pomóc także sobie...

Kolejny deszczowy, listopadowy poranek. Tłumy przechodniów na ulicach Nowego Jorku gnają do pracy skryte pod parasolkami. Ten codzienny rytuał wielkiego miasta zakłóca **północna dziewczyna z pistoletem w ręku, która znikąd pojawia się na środku ruchliwej alei.** W przypływie szału oddaje serię strzałów w powietrze.

Nowa przygodówka point'n'click od House of Tales (twórców The Moment of Silence) rozpoczyna się niczym klasowy hollywoodzki thriller. Jest 11 listopada 2007 roku, David McNamara, psychiatra, w którego się wcielasz, przyjechał z Waszyngtonu, aby w starym szpitalu na Staten Island określić stan pięciorga młodych ludzi. Ciężko się z nimi porozumieć, a lekarz, który badał ich pierwszy, stwierdził objawy stresu traumatycznego – McNamara jest specjalistą w jego leczeniu. **Od pierwszych minut z grą odczuwasz jej specyficzny klimat.** Każda z napotykanych postaci, nawet hotelowy portier, wydaje się wiedzieć więcej od ciebie, coś ukrywać. Swoje sekrety ma również sam McNamara, którego problemy rodzinne coraz bardziej wpływają na jego – często irracjonalne i trudne do zrozumienia – zachowanie, a także utrudniają mu (oraz tobie) skupienie się na sprawie.

Głównym elementem rozgrywki są przesłuchania piątki zatrzymanych. **Stosując proste sztuczki – w grze zwane „autorską metodą leczenia" – zdobywasz zaufanie kolejnych pacjentów** i starasz się im pomóc w przypomnieniu sobie, gdzie byli i co wywołało u nich ten stan. Wspomnienia młodych ludzi odtwarzasz stopniowo, od tych najpóźniejszych – ich historie poznajesz więc od końca. Ukazano je w formie retrospekcji, podczas których przenosisz się o kilka dni wstecz i wcielasz w postać przepytywanej osoby.

Zeznania nagrywane są na dyktafonie doktora, a odtwarzając je innym pacjentom, pomagasz im przypomnieć sobie kolejne zdarzenia. Niestety, przez znaczną część rozgrywki zajmujesz się tylko i wyłącznie chodzeniem między pokojami i sprawdzaniem, komu i jaki fragment należy teraz puścić. **W Overclocked zdecydowanie brakuje bardziej skomplikowanych i zróżnicowanych zagadek.** Kilka kombinacji przedmiotów, jedna układanka z bezpiecznikami i jeden zamek szyfrowy to zdecydowanie za mało, zwłaszcza że łamigłówki stoją na dość niskim poziomie trudności. Najbardziej rzuca się to w oczy podczas retrospekcji, gdzie w ekwipunku posiadasz najczęściej zaledwie jeden przedmiot, a w odwiedzanych lokacjach jest tylko jedno miejsce, w którym możesz go użyć.

Nowa przygodówka point'n'click od House of Tales rozpoczyna się niczym klasowy hollywoodzki thriller.

Wraz z postępami w akcji gracz coraz bardziej staje się obserwatorem wydarzeń zamiast ich uczestnikiem i współtwórcą. W dodatku fabuła jest bardzo przewidywalna – mniej więcej **pod koniec drugiego (z pięciu) rozdziałów będziesz już pewien, co spotkało młodych ludzi.** Element zaskoczenia pojawia się co prawda w wątku osobistym, ten jednak – w połączeniu z finałowym etapem rozgrywki – prezentuje się niezbyt wiarygodnie.

Grafika w Overclocked stoi na przyzwoitym poziomie. Dwuwymiarowe tła lokacji zostały wykonane bardzo starannie, momentami zawodzą natomiast sztywne trójwymiarowe modele postaci – najlepiej widać to podczas cut-scenek. Z kolei **oceniając udźwiękowienie, największe słowa uznania należą się polskiemu wydawcy, firmie Nicolas Games, która dokonała lokalizacji produktu**, dobrze dobierając występujących tu aktorów.

Historia o przemocy to opowiastka stylizowana na amerykańskie filmy. Tak jak one w wielu momentach jest przewidywalna, z drugiej strony twórcy pokazali w niej kilka dość odważnych scen. **Overclocked nie zaskakuje, ale też nie nudzi, a czasu poświęconego na jej ukończenie nie uznasz za stracony.** To ciekawa pozycja dla osób gustujących w mrocznych zagadkach kryminalnych.



W dzisiejszym odcinku „Na złe i na gorsze": Kuba osiwiał podczas nocnej zmiany, a Zosia podjęła drugi etat jako pielęgniarka.

Overclocked – Historia o przemocy

Producent:	Dystrybutor PL:
House of Tales	Nicolas Games

http://www.overclocked-game.com/

cena 79,90

Multiplayer: brak

Gatunek: przygodowa

Wymagania: procesor 2 GHz, 512 MB RAM, grafika 128 MB



trzyma w napięciu • wątek osobisty • dobrze wykonane lokacje • polska wersja językowa



modele postaci • niski poziom trudności • miejscami zbyt przewidywalna

Nie jest to produkcja przełomowa, ale zagrać można – dla atmosfery i kilku dość ostrych scen.

GRYWALNOŚĆ	4
GRAFIKA	4
DŹWIĘK	5-
OCENA	4

Autor: emter



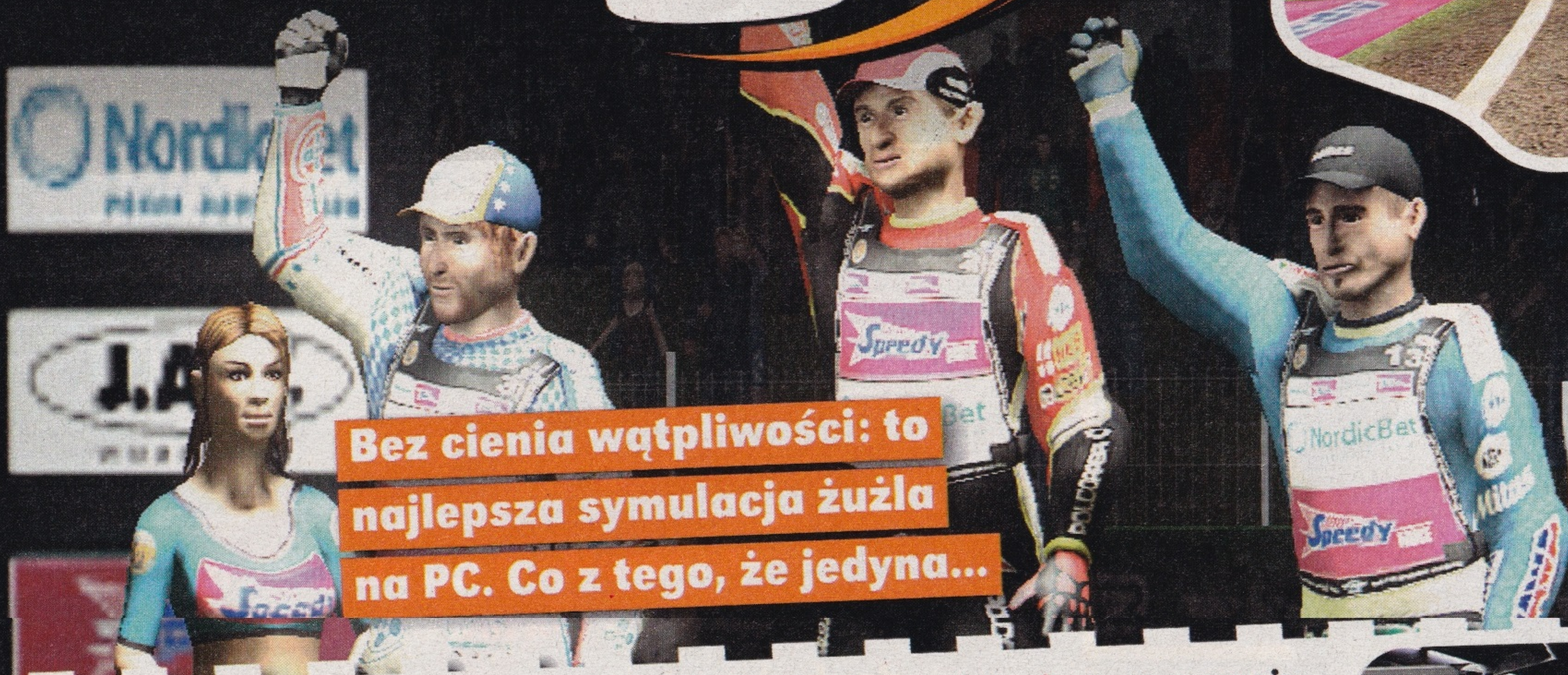


Bez hamulców.

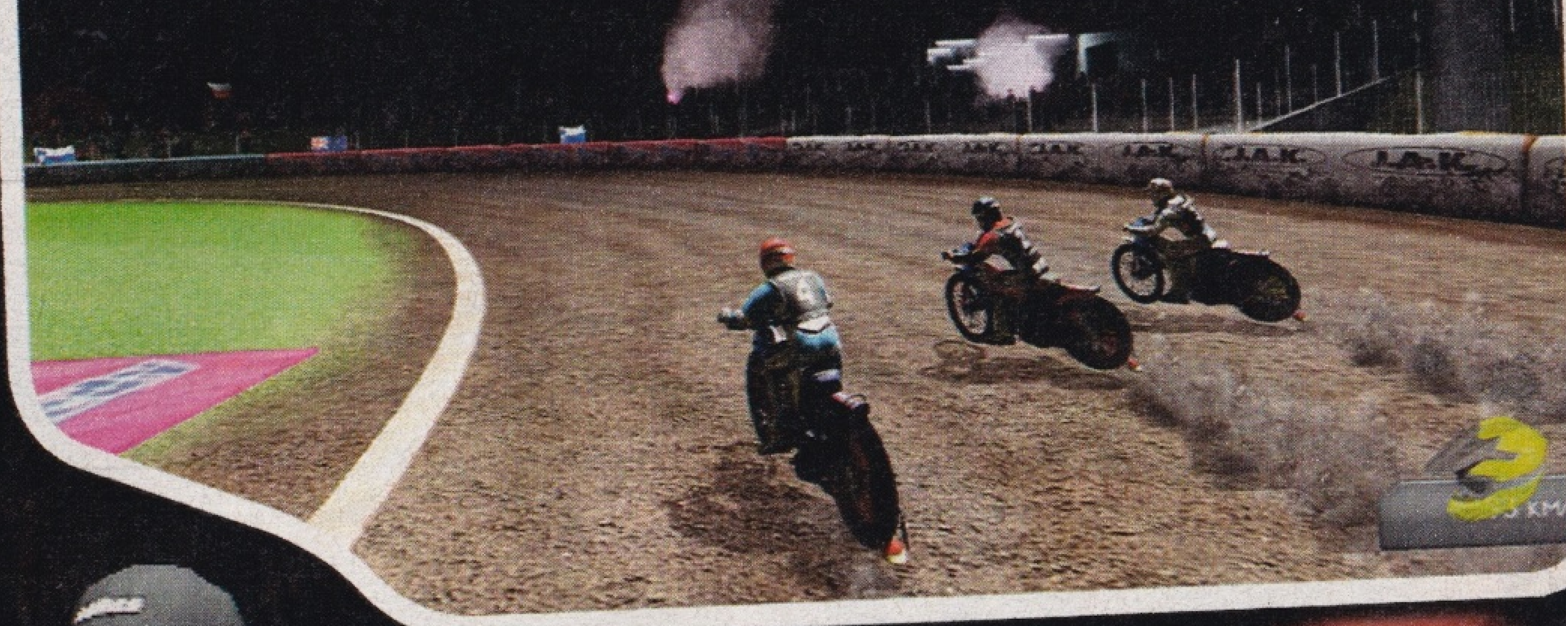
Po zakończeniu zawodów gra wyświetla okładkę „Tygodnika żużlowego” komentującą twoje poczynania na torze.



FIM SPEEDWAY GRAND PRIX 3



Bez cienia wątpliwości: to najlepsza symulacja żużla na PC. Co z tego, że jedyna...



Hej, chłopaki! Ten, co nam powiedział: „na następnym w prawo”, chyba żartował...

Czarny sport ma w Polsce sporo wyznawców – i dla nich zakup tej gry to nie tylko okazja do dobrej zabawy, ale wręcz obowiązek. **Oficjalne licencje, prawdziwe nazwiska i stadiony to nie lada rarytasy dla fanów.** Dla graczy niezainteresowanych żużlem to jednak ma mniejsze znaczenie – najważniejsza jest przecież frajda z jazdy. Ale i jej w FIM Speedway Grand Prix 3 jest całkiem sporo.

Żużel to sport bardzo specyficzny. Dziwaczne motory pozbawione hamulców, tumany kurzu zasłaniające widoczność i niezwykle jednorodne trasy, na których trzeba przekręcać kierownicę w prawo, żeby jechać w lewo. Mimo to **jazda nie przypomina pojedynku, w którym zwycięża ten, kto ma lepszy refleks.** Owszem, koordynacja i czas reakcji są bardzo istotne, ale duże znaczenie ma również taktyka i precyzja. Jeden błąd może tu bowiem zdecydować o wszystkim.

Prędkość liczy się przede wszystkim przy samym starcie – kto pierwszy puści sprzęgło i uwolni maszyny rozpędzające się w chwilę do 100 km/h, ten gwarantuje sobie na dzień dobry pierwszą pozycję. Później zadaniem gracza jest tak umiejętne zajeżdżanie drogi przeciwnikom przy pokonywaniu zakrętów, by nie udało się im wyjść na prowadzenie. Pod tym względem **żużel jest szalonq i niebezpieczną wersją szachów.**

Koordynacja i czas reakcji są bardzo istotne, ale duże znaczenie ma również taktyka oraz precyzja.

Choć w grze są trzy poziomy trudności, szczerze odradzam na początku wybieranie innego niż najniższy. Mogę się założyć, że i na nim na pierwsze kilkanaście jazd uda ci się ukończyć (tak – ukończyć, o wygraniu nawet nie mówię) maksymalnie dwie. Wszystko przez to, że nawet podczas treningu **można pomyśleć, że warto zaryzykować i bardziej ściąć zakręt – a to się zwykle kończy na bandzie.** Podczas właściwego wyścigu zaś kombinowanie typu „a może wziąć go po wewnętrznej i przeciąć mu drogę?” jest aż nazbyt kuszące i zwodnicze zarazem.

Warto pochwalić FIM Speedway za model jazdy. O ile trudno mi ocenić, czy zachowanie gwiazd zostało rzeczywiście realistycznie odwzorowane, to duże brawa należą się dla kogoś, kto bawił się w algorytmy odpowiedzialne za tor. **Przyczepność zmienia się co wyścig, więc nie możesz liczyć na to, iż ustalisz sobie makro, które zawsze przejedzie za ciebie każdą trasę w idealny sposób.** Non stop musisz być uważny i reagować na każdy poślizg, co jest bardzo fajne.

Gra oferuje kilka trybów zabawy. Dwa główne to: mistrzostwa i perła w koronie, czyli Grand Prix. Niezależnie od tego, co wybierzesz, **możesz bawić się w małego mechanika, zmieniając ustawienia motoru.** Między zawodami GP jest też możliwość dokonywania zakupów, a eksploatowanie sprzętu również nie jest dla nich obojętne – wszystko się przecież psuje i zużywa...



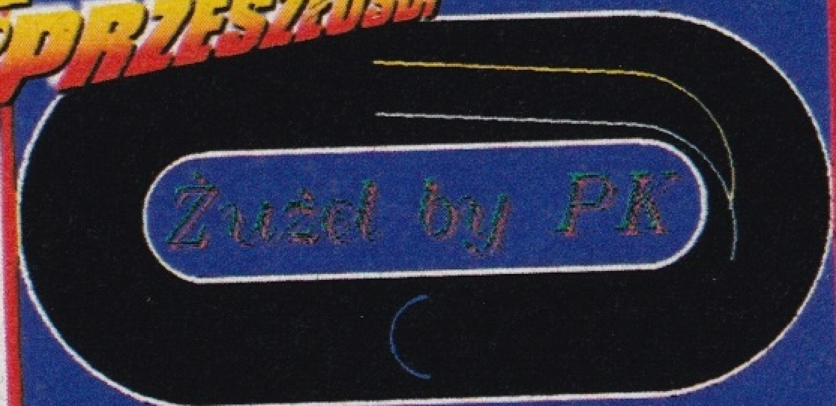
Minister zdrowia ostrzega: zostawanie z tyłu grozi pylicą.



Szybkie motory nie mogą obejść się bez nadobnych niewiast.

Mieszane uczucia mam co do oprawy. Graficznie jest nieźle, braki i niedociągnięcia zauważalne są dopiero podczas powtórek, gdy opadają emocje. Niestety **gorzej wygląda sprawa komentarza, którym się tak bardzo chwalą twórcy.** Zatrudniono branżowych specjalistów: Tomasza Lorka i Andrzeja Mielczarka, jednak zawiodły wszystkie inne elementy. Intonacja i tembr głosu są całkowicie chybione, nagminnie pojawiają się też ewidentne błędy (np. informacja, że ktoś objął prowadzenie, gdy nic takiego nie miało miejsca). Ogólnie nie jest źle, ale za 80 złotych oczekiwałem jednak więcej.

POWRÓT DO PRZESZŁOŚCI



Żużel by PK

Jeśli miałeś kiedyś do czynienia z naprawdę starymi PeCetami (np. 286), na pewno zdarzało ci się grać w Żużel – bardzo prostą, ale też niesamowicie wciągającą zręcznościówkę. W charakterze motorów występowały kreski, a sterowało się nimi za pomocą jednego przycisku odpowiadającego za skręt w lewo. Gra wymagała dużej precyzji i stanowiła doskonałą zabawę dla czterech ludzi stłoczonych przy jednej klawiaturze.



FIM Speedway Grand Prix 3

Producent: Techland | **Dystrybutor PL:** Techland

http://www.sgp.techland.pl/

cena 79,90

Multiplayer: do 4 graczy

Gatunek: wyścigi

Wymagania: procesor 2 GHz, 512 MB RAM, grafika 64 MB, Windows XP/Vista



fizyka jazdy • multi do czterech osób • nawet niezła grafika



niedzielni kierowcy się odbiją – to gra głównie dla fanów • słaby komentarz • wysoka cena

Sporo znanych nazwisk, oryginalne trasy, zaangażowanie specjalistów – wszystko fajnie, ale najbardziej ucieszą się fani żużla.

GRYWALNOŚĆ 4-

GRAFIKA 4

DŹWIĘK 3+

OCENA 4-

Autor: Teut

MEGAPROMOCJA

TAPETY I ANIMACJE TYLKO 1,22 zł z vat

www.papla.pl
wap.papla.pl

PaPla.PL

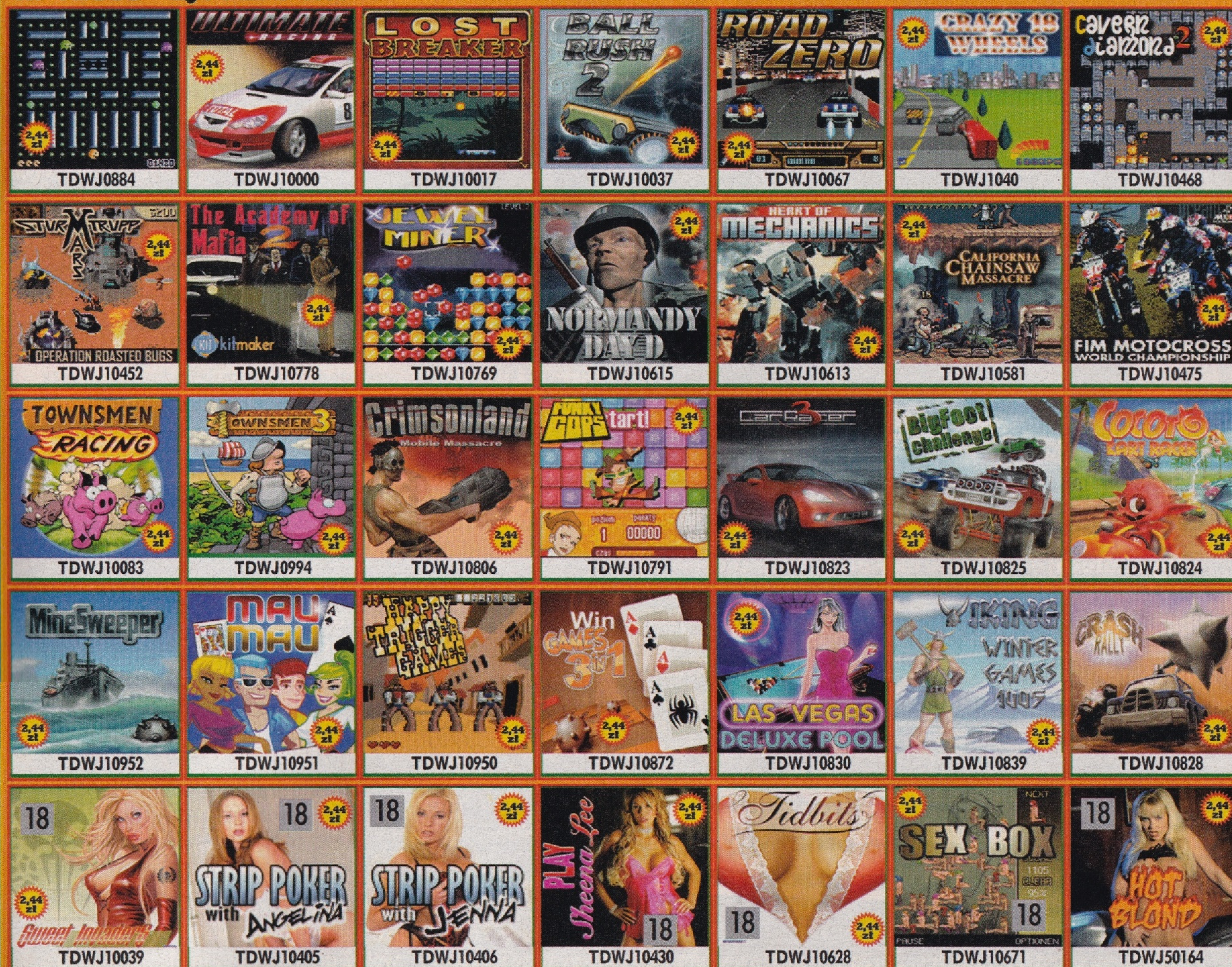
GRY JAVA

Więcej gier na wap.java.papla.pl

nr 75555 6,10 zł z VAT



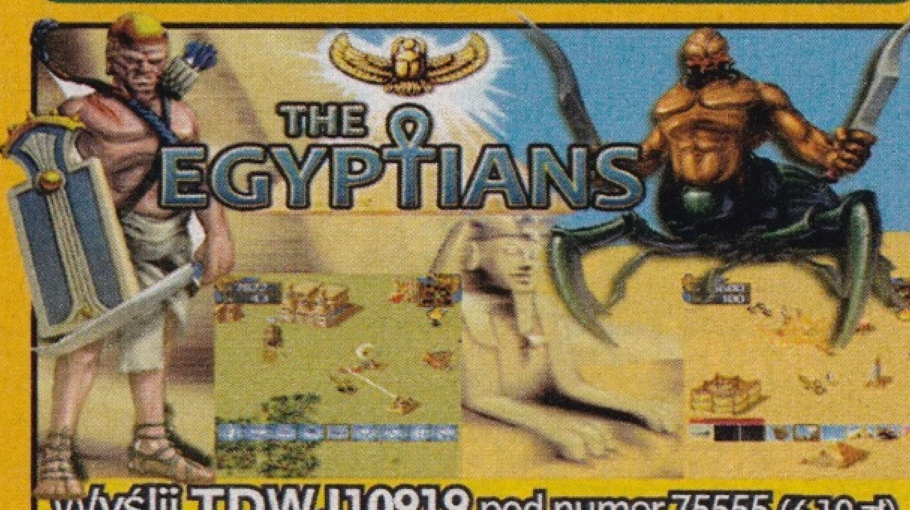
nr 72555 2,44 zł z VAT



Przed zakupem gry upewnij sie czy gra jest dostępna na Twój telefon. Wyślij kod gry pod numer 4222. Np. aby sprawdzić czy gry CRIMSONLAND jest dostępna na twój telefon wyślij SMS o treści TDWJ10806 pod numer 4222. (opłata jak za zwykły SMS wg Twojego planu taryfowego u operatora)









TAPETY nr 71555 1,22 zł z VAT



Mobilne centrum rozrywki

Wejdź za darmo!!!

Wyślij JAVA pod numer 4222

Opłata jak za zwykłego SMS-a

ANIMACJE nr 71555 1,22 zł z VAT



ORYGINALNE WYKONANIE

nr 73555 3,66 zł z VAT

HITY		REAL	POLI
Lets Talk About It	Akcent	TDWU1909	TDWP3909
I Cant Wait	Akon	TDWU1915	TDWP3915
Du Hast Den Schoensten...	Alex C. feat Y-Ass	TDWU1805	TDWP3805
Doktorspiele	Alex C. feat Y-Ass	TDWU1901	TDWP3901
Kanikuły	Bum	TDWU1644	TDWP3644
18 umtze	Code Red	TDWU1882	TDWP3882
Crazy Loop	Crazy Loop	TDWU1780	TDWP3780
Clap Your Hands	Danzel	TDWU1857	TDWP3857
Jozin z bazin	Deda Mladek Illegal Band	TDWU1827	TDWP3827
Jozin z Bazin	DJ Jozin B	TDWU1878	TDWP3878
House (You Know)	DJ Magic	TDWU1883	TDWP3883
My Music Song	Dj Remo	TDWU1768	TDWP3768
You Can Dance	DJ Remo	TDWU1849	TDWP3849
Nie kłam że mnie kochasz	E. Flinta i Ł. Zagrobelny	TDWU1889	TDWP3889
Jest juz ciemno	Feel	TDWU0690	TDWP1487
Wstawaj Szkoda Dnia	Gosia Andrzejewicz	TDWU1881	TDWP3881
Superlover	Groovebusterz	TDWU1911	TDWP3911
Lets Dance	Hi Tack	TDWU1890	TDWP3890
Let Me Think About You	Ida Corr	TDWU1797	TDWP3797
I Love	InGrid & Stachursky	TDWU1807	TDWP3807
L.I.L.Y.	Kate Ryan	TDWU1896	TDWP3896
Merenge	Kombii	TDWU1842	TDWP3842
Żono moja	Masters	TDWU0744	TDWP1514
Slice Me Nice	Max Farenthide	TDWU1770	TDWP3770
Alive	Mondotek	TDWU1908	TDWP3908
Keep On Moving	Mr. Joy	TDWU1913	TDWP3913
Kalyna	Natalka Karpa	TDWU0733	TDWP1531
Groovebird 2008	Natural Born Groovies	TDWU1912	TDWP3912
Stop And Stare	One Republic	TDWU1864	TDWP3864
Don't Stop The Music	Rihanna	TDWU1773	TDWP3773
And No Matches	Scooter	TDWU1861	TDWP3861
Until I Die	September	TDWU1828	TDWP3828
V.I.P.	Shaun Baker	TDWU1717	TDWP3717
Power	Shaun Baker	TDWU1855	TDWP3855
Jedwab	Stachursky	TDWU1874	TDWP3874
You Dont Know	Stonebridge	TDWU1906	TDWP3906
Apologize	Timbaland	TDWU1667	TDWP3667
Chemistry	Velvet	TDWU1895	TDWP3895

REAL MUSIC są dostępne dla telefonów obsługujących formaty mp3 i amr. Aby pobrać wyślij SMS pod numer 73555 w treści wpisując kod wybranego dzwonka, np: **TDWU1279**



Jak pobrać na telefon? Wyślij SMS-em kod elementu pod wskazany numer. "0" w kodach jest cyfrą Jak wysłać komuś na telefon? Wyślij pod wskazany numer SMS-a w treści wpisując kod elementu, a po spacji 9-cyfrowy numer telefonu. Np. aby wysłać polifonię o kodzie **TDWP0927** dla numeru **698088XXX**, wyślij pod numer 72555 SMS-a o treści: **TDWP0927 698088XXX** Możesz dołączyć też do prezentu krótkie pozdrowienia do 60 znaków, dopisując je po dwukropku, np. **TDWP0927 698088XXX**: To melodia dla Ciebie! Koszt wysłania SMS-a pod numer: 71555 - 1 zł netto/1,22 zł z VAT; 72555 - 2 zł netto/2,44 zł z VAT; 73555 - 3zł netto/3,66zł z VAT; 75555 -5 zł netto/6,10 zł z VAT. Telefon pod nr *728833 - 2 zł/min (2,44 zł z VAT/min). Pamiętaj: aby pobrać polifonię, odgłos, real music, tapetę, animację, grę Java lub film, telefon musi mieć prawidłowo skonfigurowane połączenie WAP oraz włączoną opcję odbioru wiadomości sieciowych. Koszt SMS-a nie obejmuje kosztu połączenia z WAP. W przypadku problemów z pobieraniem na telefon wejdz na stronę **www.pomoc.papla.pl**

Oferta dostępna dla użytkowników telefonów jednej z sieci komórkowych GSM (prowadzących działalność na terenie Polski): Orange, Play, Plus GSM, Era GSM . Produkty oznaczone symbolem „18" zawierają treści erotyczne i są przeznaczone dla osób pełnoletnich.Regulamin usług dostępny jest na stronie www.papla.pl/pdf/regulamin.pdf. Zamówienie dowolnego elementu jest jednoznaczne z akceptacją regulaminu oraz wyrażeniem zgody na otrzymywanie informacji handlowych dotyczących produktów Avantis. Zamówień na produkty multimedialne można dokonywać nie później niż w ciągu 3 miesięcy od dnia wydania tytułu prasowego zawierającego niniejszą reklamę.

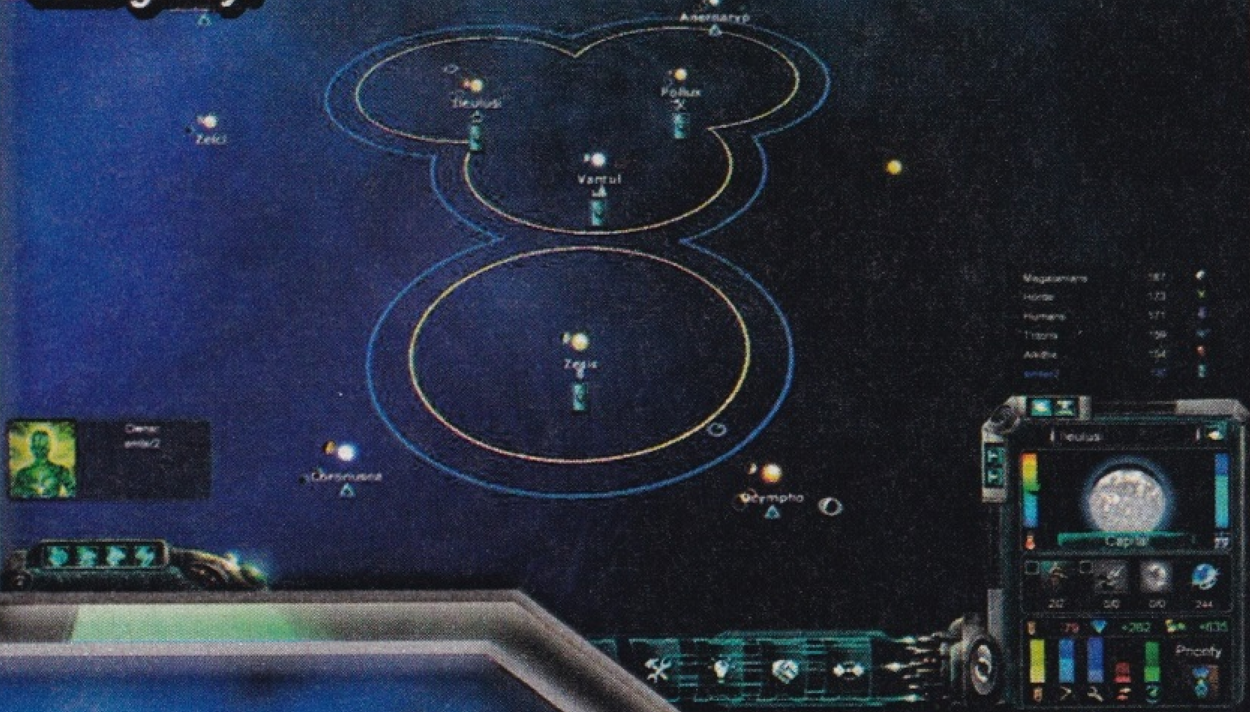
Zgiń, przepadnij.

Ta-dam! 26 czerwca nakładem Nicolas Games do polskich sklepów trafi zlokalizowana wersja Sins of a Solar Empire. Cena: 79,99 zł.



LOST EMPIRE IMMORTALS

Koniec tury, koniec tury, koniec tury, nowy statek zwiadowczy. Koniec tury, koniec tury, koniec tury, koniec tury, ulepszenie silników, zająłeś nową planetę, koniec tury. Koniec gatunku?



Ulepiłem kosmicznego bałwanka, a że wierzę w istnienie życia pozaziemskiego, to zrobiłem mu dwie głowy.



Dzięki nowoczesnym mikroskopom elektronowym możliwe było wykrycie obcych statków orbitujących wokół żarówki w naszym laboratorium!

Ten dziwaczny wstęp powstał, aby z jednej strony zszokować, a z drugiej – dokładnie zobrazować rozgrywkę w Lost Empire. **Produkcja studia Pollux Gamelabs na pierwszy rzut oka przypomina klasyczną Master of Orion czy Galactic Civilization**, okazuje się jednak dużo mniej grywalna i po prostu nudna.

Przed wiekami kosmos zamieszkiwali nieśmiertelni Eonianowie. Ich chciwość i żądza władzy doprowadziła do bratobójczej wojny, którą przeżyło tylko dwóch – Enois i Bythos. Teraz konkurują oni ze sobą, wykorzystując do tego śmiertelników, którzy czczą ich niczym bóstwa. Nie zastanawiając się dłużej nad tym, jak umierają nieśmiertelni – bo sami twórcy najwyraźniej nie myśleli o tym w ogóle – powiedzmy, że **grywalnych ras jest sześć: ludzie, wodni Tritons, żyjący w toksycznym środowisku Horde, cybernetyczni Megalanians, Cristal Spirits (energia uwięziona w kryształach) oraz dawni niewolnicy Eonian – Alkiths.**

Każda nacja dysponuje kilkoma cechami specjalnymi, takimi jak mniejsze koszty budowy, lepsza nawigacja statków czy zwiększona produkcja żywności. Szybko okazuje się jednak, że różnice pomiędzy frakcjami są praktycznie żadne. Zarządzanie imperium, produkowanie jednostek, ich wygląd oraz typy są niemal identyczne dla każdej rasy. **Fanów gatunku raczej nie zaskoczy brak rozbudowanej fabularnie kampanii.** Co jakiś czas otrzymujesz tylko zadanie od jednego z nieśmiertelnych. Decydując się na jego wypełnienie, automatycznie opowiadasz się po którejś ze stron konfliktu, co owocuje niechęcią lub przyjaźnią pozostałych. W takich momentach dobrze byłoby pomyśleć o dyplomacji? Słusznie, tylko że ta jest w grze niezwykle uboga w opcje, niefunkcjonalna i nieskuteczna.

Zarządzanie imperium, produkowanie jednostek, ich wygląd oraz typy są niemal identyczne dla każdej rasy.

Zarządzanie planetą ogranicza się do wyboru, czy będzie ona posterunkiem nasłuchowym, twierdzą, metropolią, ośrodkiem handlowym, rolniczym, wydobywczym, czy przemysłowym – od tego zależą późniejsze przypływy każdego z czterech zasobów (żywność, minerały, pieniądze oraz punkty nauki). W sferze ekonomicznej najlepiej wypada nauka – **badania możesz prowadzić nad dowolną liczbą wynalazków, tempo postępów zależy wtedy od liczby punktów nauki na turę.** Zdecydowanie brakuje tu jednak możliwości kolejkowania projektów lub wyznaczania priorytetów.

Ciekawie rozwiązano kwestię produkcji statków – **samodzielnie spośród odkrytych wynalazków dobierasz wyposażenie każdego typu okrętu.** Stworzony model zapisujesz, by później produkować go na masową skalę. Zawodzi za to zarządzanie flotami. Na mapie galaktyki nie możesz swobodnie zaznaczyć kilku jednostek. Z niewielką pomocą przychodzi tutaj opcja budowy kolejnych statków jako przeznaczonych dla danej grupy (od razu przyłączają się do wybranej floty). Nic nie ratuje natomiast systemu walki. **Wyniki wszystkich starć podliczane są automatycznie, nie masz żadnego wpływu na ich przebieg.** Po fakcie możesz co prawda obejrzeć powtórkę, ta jednak ujawnia tylko wszelkie wady zarówno pracy kamery, jak i przestarzałej trójwymiarowej oprawy graficznej.

Czas spędzony nad Lost Empire przeplatałem grą w Sins of a Solar Empire (recenzja w Click! 5/08). Wprowadzony w tej drugiej czas rzeczywisty niesamowicie ożywił zabawę i przewietrzył skostniałą formułę strategii kosmicznych. Z drugiej strony miałem Immortals – kolejną mało udaną kopię turówek sprzed lat, która już po kilkunastu minutach gry zanudza niemal na śmierć. **Czy na naszych oczach dokonuje się kluczowa dla przyszłości gatunku zmiana w sposobie prowadzenia rozgrywki?** Bardzo możliwe, w końcu nic nie trwa wiecznie. Nawet Master of Orion.



W kolejce do Największego Stosu Szparagów na zachód od Jowisza ustawiają się prawdziwe tłumy kosmicznych turystów.

Lost Empire: Immortals

Producent: Pollux Gamelabs	**Dystrybutor PL:** brak
http://www.paradoxplaza.com/lostempire/	
cena ---	**Multiplayer:** tak
	Gatunek: strategia turowa

Wymagania: procesor 1,2 GHz, 512 MB RAM, grafika 64 MB

Plusy: badania naukowe • możliwość zmiany wyposażenia okrętów

Minusy: małe zróżnicowanie ras • system walki • praca kamery • przestarzała, kanciasta grafika • monotonna muzyka i słabe odgłosy

Nie dość, że jest brzydka, to na kilometr wieje od niej nudą. Immortals wymazuję z pamięci i jak najszybciej... wracam do SoaSE.

GRYWALNOŚĆ 3
GRAFIKA 2
DŹWIĘK 2-
OCENA 2

Autor: emter

IRON MAN

Ekranizacje komiksów bywały lepsze i gorsze. Podobnie było również z grami. Niestety najgorsze miało dopiero nadejść...



Miasto z klocków. Lego City?

I co, gorąco się zrobiło, nie?

Iron Man to multimilioner i naukowiec – Tony Stark. Jest technicznym geniuszem i właścicielem firmy produkującej broń – Stark Industries. Z powodu pewnej przygody w Afganistanie przechodzi moralną metamorfozę i tworzy pancerz, który ma posłużyć do obrony najsłabszych. Dzięki zbroi Stark może zamienić się w podrasowane połączenie Transformersa i RoboCopa. Brawo dla tego pana.

Niestety na tym kończą się dobre wiadomości. Iron Man to gra typu „idź i zabij". **Fabuły praktycznie nie ma, chyba że mówimy o cut-scenkach, z których dowiadujemy się, komu znowu trzeba natrzaskać po twarzy.** Jakość filmików jest tak niska, że myślałem przez moment, iż to zamierzony efekt retro. Niestety nie tylko one są jakościowo z okresu przełomu tysiącleci. Iron Man podobno korzysta z Havoka, ale trudno w to uwierzyć – a może ktoś zaimplementował do tego silnika potężne zaciachy?

Lista tego, co położony i skopano, jest długa. Poczynając od beznadziejnych modeli postaci i wrogich maszyn, poprzez tragiczne, zapikselowane tekstury oraz wołające o pomstę do nieba efekty cząsteczkowe, aż po latanie Iron Mana, który sunie po niebie, jakby był zawieszony na sznurkach kukiełką. A co z „afterburnerem"? Ano jest, tyle że zapomniano o zoptymalizowaniu sterowania, więc jak tylko odpalisz przyspieszenie, to przyzdwonisz w najbliższą ścianę. **Oko ci zbieleje i wypadnie, kiedy zobaczysz eksplozje – ja takich nie widziałem już od czasów Commodore 64.** Fajnie też jest w menu, gdzie praktycznie nic nie możesz zrobić: ani redefiniować obłożenia klawiszy, ani poprawić kontrastu lub jasności. Da się tylko zmienić rozdzielczość.

> **Ekran pulsuje kwadratami pomarańczowych pikseli, a tobie pozostaje się pochlastać.**

Stark ma do dyspozycji kilka pancerzy oraz zestaw broni, co właściwie nie ma znaczenia, bo **jedyną skuteczną pukawą jest pierwsza: naprowadzający się samodzielnie repulsor.** Coś takiego jak AI w grze nie istnieje. Jeśli podobały ci się tabuny przeciwników zwalające się na Serious Sama, tu poczujesz się jak w domu. Stopień trudności? Jest jeden. Polega na tym, że im dalej, tym więcej mięsa armatniego, czołgów, helikopterów, dział i innego badziewia. W końcu dochodzi do tego, że wokół Iron Mana wybuchają tysiące zapikselowanych bomb, pocisków, granatów. Ekran pulsuje kwadratami pomarańczowych pikseli, a tobie pozostaje się pochlastać.

Powód tych wszystkich niedoskonałości jest jeden i nazywa się Artificial Mind and Movement. Goście tłuką różne badziewia w rodzaju Smurf Racer czy Chicken Little na wszystkie dostępne platformy. Niestety to właśnie ci spece z dwoma śrubokrętami i jedną wiertarką dostali do zrobienia Iron Mana. Powiem krótko: omijaj tę grę szerokim łukiem, wyjdzie ci to na zdrowie.

Iron Man

Producent: Artificial Mind and Movement
Dystrybutor PL: CD Projekt
http://ironmanthegame.marvel.com/

cena 99,90
Multiplayer: brak
Gatunek: akcja

Wymagania: procesor 2,8 GHz, 1 GB RAM, grafika 256 MB, Windows 2000/XP/Vista

+ na podstawie kultowego komiksu • niezła muzyka • udział aktorów z filmu

– beznadziejne projekty poziomów • kiepski scenariusz • paskudna grafika i efekty specjalne • zerowe AI • słaby model lotu • masa bugów i niedociągnięć

Film kinowy warto zobaczyć, natomiast w przypadku gry zamknij oczy i przeczekaj. Nie warto się denerwować!

GRYWALNOŚĆ	2
GRAFIKA	2
DŹWIĘK	3+
OCENA	2+

Autor: Herr Odyn

ASSASSIN'S CREED

PORADY

Praca zabójcy wymaga posiadania dobrych informatorów. Ten poradnik da ci wszystkie wskazówki, których potrzebujesz.

BROŃ

W Assassin's Creed możesz używać pięści oraz czterech typów broni. Każdy z nich przydaje się do czegoś innego. Poniżej krótkie opisy, które pozwolą ci się zorientować w ich zastosowaniu.

1 MIECZ

Podstawowy typ broni i jednocześnie najbardziej uniwersalny. Zdaje egzamin w większości przypadków. **Najbardziej śmiercionośny jest kontratak** – aby go wyprowadzić, musisz trzymać prawy przycisk myszy i wcisnąć lewy w chwili, gdy oponent będzie chciał cię uderzyć.

2 KRÓTKIE OSTRZE

Niezwykle śmiercionośna broń. Spisuje się na medal zarówno w pojedynkach, jak i w walkach z całymi grupami wrogów. Podobnie jak w przypadku miecza najskuteczniejszą techniką są kontrataki.

3 UKRYTE OSTRZE

Użyteczne zawsze wtedy, gdy musisz kogoś zabić, działając po cichu i z ukrycia. Niestety jest zupełnie nieskuteczne, kiedy twój cel zdążył cię już zauważyć.

4 NOŻE DO RZUCANIA

Przydają się, kiedy chcesz zabić kogoś z odległości. Dotyczy to w szczególności strażników i łuczników spacerujących po dachach budynków.



Kiedy walczysz z grupą strażników, niewątpliwie przyda ci się technika kontrataku.



Właśnie od tak ubranych informatorów otrzymasz specjalne zadania.

RODZAJE MISJI

Rozgrywka w Assassin's Creed opiera się na następującym schemacie: trafiasz do miasta, toczysz śledztwo i zabijasz kogoś. Właśnie w trakcie śledztwa będziesz wykonywał zadania o różnym charakterze. Aby zlokalizować zleceniodawców, możesz wchodzić na punkty obserwacyjne albo... spojrzeć na mapki umieszczone w tym poradniku. Z kolei poniżej znajdziesz opis poszczególnych typów misji.

1 PODSŁUCHIWANIE

To zdecydowanie najprostszy typ zadań. Wystarczy, że usiądziesz na ławce w pobliżu osób, których dialog musisz podsłuchać, przełączysz widok na pierwszoosobowy, namierzysz rozmówców, a następnie wciśniesz przycisk akcji.

2 KRADZIEŻ

Po zbliżeniu się do osoby, którą masz okraść, podsłuchaj jej rozmowę, a następnie pójdź za nią. **Zbliżaj się od tyłu, trzymając wciśnięty Shift.** W pewnym momencie Altaïr wyciągnie rękę po pożądany przedmiot, a wtedy zadanie zakończy się powodzeniem. Podczas wykonywania tego typu misji uważaj, aby twój cel cię nie zauważył.

3 PRZESŁUCHANIE

Najpierw czeka cię słuchanie faceta przemawiającego do ludu, a potem śledzenie go do miejsca na tyle cichego, żebyś mógł rozpocząć bójkę. Po chwili – czyli po kilku dobrze wymierzonych ciosach pięścią (nie możesz używać broni) – twój cel podda się i wyjawi cenne informacje.

4 INFORMATOR

W miastach spotkasz charakterystycznie ubranych informatorów, mających dla ciebie różne zlecenia. Jedni każą ci zebrać 20 flag w trzy minuty, inni – niepostrzeżenie zabić parę osób. **Zadania od informatorów są nierzadko zdecydowanie trudniejsze niż pozostałe.**

OPIS PRZEJŚCIA

Blok pamięci 01

JEROZOLIMA

Biegnij przed siebie, skacząc po poziomych belkach. Zabij stojącego plecami do ciebie strażnika i zejdź po drabinie. Obejrzyj scenkę i dostań się do grupy templariuszy. Zaatakuj ich przywódcę. Po kolejnym przerywniku zacznij biec przed siebie i wskocz, korzystając z różnych obiektów, na samą górę.

MASYAF

Porozmawiaj ze strażnikiem, a następnie udaj się do fortecy położonej na wzgórzu. **Na miejscu zamelduj się u mistrza Al-Mualima.** Po scence wyjdź z fortecy i zacznij zbiegać w dół wzgórza. Po drodze rozpraw się z templariuszami. Okaże się, że wrogów jest zbyt wielu, aby z nimi walczyć, i niebawem znów przeniesiesz się do fortecy. Wbiegnij na wieżę. Obejrzyj przerywnik i skocz w znajdującą się na dole stertę siana. **Przebiegnij nad przepaścią po drewnianych belkach, a następnie wespnij się na wieżę.** Po tym, jak dostaniesz się na górę, uderz w znajdującą się przed tobą deskę. Uruchomisz w ten sposób pułapkę.



Po oglądnięciu kolejnej scenki przeniesiesz się do laboratorium. Udaj się do łazienki i podsłuchaj rozmowę doktora z asystentką. Następnie pójdź spać, a gdy się obudzisz, wróć do Animusa.

Blok pamięci 02

MASYAF

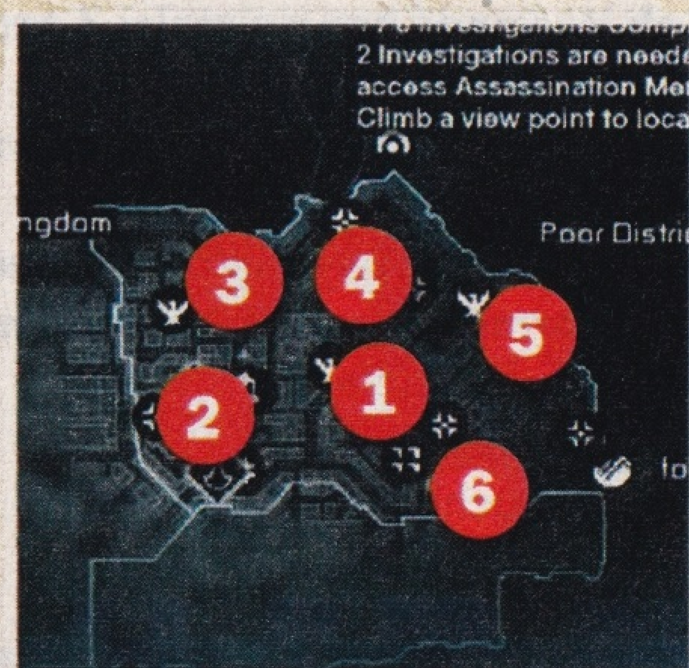
Musisz odszukać zdrajcę. Aby to zrobić, wykonaj trzy zadania: podsłuchiwanie, kradzież i przesłuchanie. Nie powinno ci to zająć więcej niż pięć minut. Potem czeka cię konna wycieczka do pierwszego dużego miasta w tej grze.

DAMASZEK

ŚLEDZTWO

Cel: Wykonać przynajmniej 2 zadania

1 – Podsłuchiwanie
2 – Przesłuchanie
3 – Informator (wyścig po dachach)
4 – Kradzież
5 – Kradzież
6 – Informator (eskorta)



ZABÓJSTWO

Cel: Tamir



Udaj się na targ i posłuchaj rozmowy Tamira z jednym z handlarzy. Po krótkiej scence zajdź swój cel od tyłu i załatw go, używając ukrytego ostrza. Potem ucieknij do biura zabójców (tam dostałeś zadanie zabicia Tamira). Po przeniesieniu się do laboratorium pójdź spać.

Blok pamięci 03

AKKA

ŚLEDZTWO

Cel: Wykonać przynajmniej 2 zadania

1 – Informator (zabójstwo strażników)
2 – Podsłuchiwanie
3 – Przesłuchanie
4 – Kradzież
5 – Informator (zabójstwo łuczników)
6 – Informator (uzbierać 20 flag w 3 minuty)



ZABÓJSTWO

Cel: Garnier de Naplouse



Najpierw pomóż mieszkańcowi znajdującemu się niedaleko schodów prowadzących do miejsca przebywania Garniera. W ten sposób spowodujesz nadejście zakonników. **Przejdź wraz z nimi do siedziby twojego celu.** Obejrzyj scenkę, a następnie udaj się w kierunku Garniera, korzystając z opcji modlitwy. Po drodze unikaj szalonych pacjentów, którzy będą cię odpychali. Gdy zbliżysz się na niewielką odległość do mężczyzny, zabij go za pomocą ukrytego ostrza.
Po wykonaniu tego zadania otrzymasz noże przeznaczone do rzucania. Przydadzą ci się one szczególnie do eliminowania spacerujących po dachach łuczników.

JEROZOLIMA

ŚLEDZTWO

Cel: Wykonać przynajmniej 2 zadania

1 – Kradzież
2 – Informator (zebrać 20 flag w 3 minuty)
3 – Informator (eskorta)
4 – Przesłuchanie
5 – Informator (zabójstwo strażników)
6 – Podsłuchiwanie



ZABÓJSTWO

Cel: Talal



Aby przejść obok strażników po drodze do Talala, wykorzystaj opcję modlitwy. Na miejscu będziesz musiał się rozprawić z kilkoma pomocnikami twojego celu. Kiedy się z nimi uporasz, **wejdź po drabinie, załatw łucznika, przygotuj ukryte ostrze i zabij nim uciekającego Talala.** Aby go dogonić, koniecznie biegnij sprintem.
Po drugim morderstwie w tym rozdziale przeniesiesz się do laboratorium. Pójdź spać, a rankiem ponownie skorzystaj z Animusa.

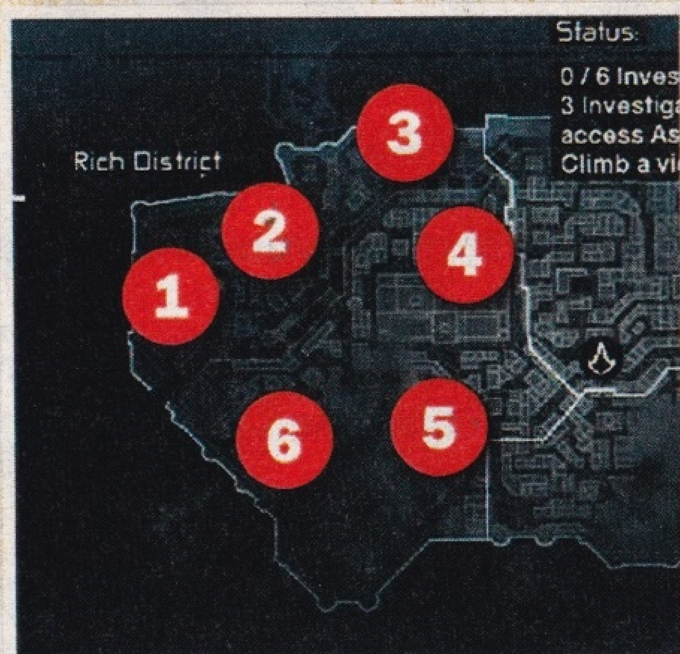
Blok pamięci 04

DAMASZEK

ŚLEDZTWO

Cel: Wykonać przynajmniej 3 zadania

1 – Przesłuchanie
2 – Informator (zebrać 20 flag w 3 minuty)
3 – Informator (demolowanie straganów)
4 – Podsłuchiwanie
5 – Informator (zabójstwo strażników)
6 – Kradzież



ZABÓJSTWO

Cel: Abu'l Nuqoud



Przedostań się do pałacu, w którym odbywa się festyn. Po przemówieniu Abu'la przygotuj ukryte ostrze, **dostań się na balkon, unikając strażników, i zacznij gonić swój cel.** Po tym, jak go dopadniesz i obejrzysz scenkę, wróć do biura.

Po powrocie do Masyaf nauczysz się groźniejszych ataków i unikania ciosów.

AKKA

ŚLEDZTWO

Cel: Wykonaj przynajmniej 3 zadania

1 – Informator (demolowanie straganów)
2 – Informator (zabójstwo strażników)
3 – Kradzież
4 – Informator (zabójstwo łuczników)
5 – Przesłuchanie
6 – Informator (zebrać 20 flag w 3 minuty)



ZABÓJSTWO

Cel: William de Montferrat



Musisz dostać się do fortecy, w której William spotkał się z królem Ryszardem. Po przejściu przez bramę rzuć nożem w łucznika po prawej. Wejdź na mury i zrób to samo ze spacerującymi w pobliżu strażnikami wyposażonymi w łuki. Następnie przejdź w stronę narożnika, w którym znajduje się William. **Przedostań się na dół na tyle cicho, aby nie zwrócić niczyjej uwagi.** Zamorduj swój cel, używając ukrytego ostrza. Wydostań się z fortecy, wykorzystując ustawione nieopodal drabiny.

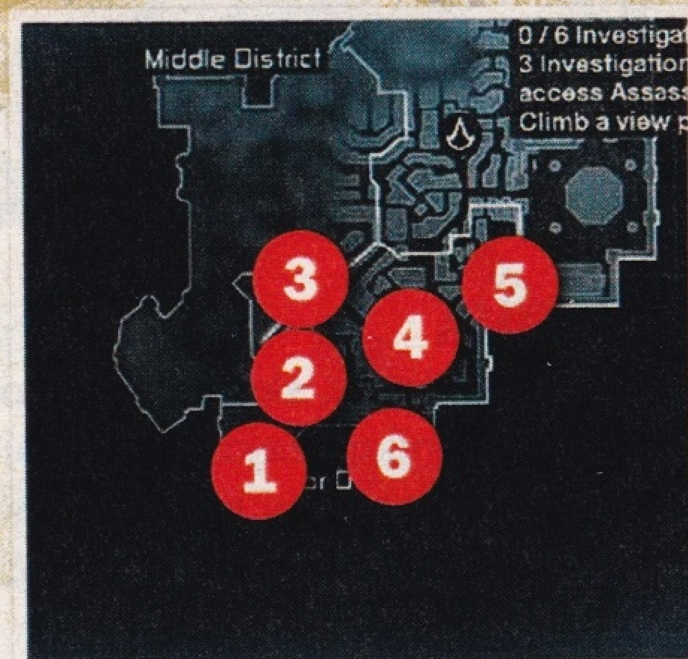
Po zabiciu Williama dostaniesz od Al-Mualima dodatkowe noże do rzucania.

JEROZOLIMA

ŚLEDZTWO

Cel: Wykonaj przynajmniej 3 zadania

1 – Informator (zabójstwo łuczników)
2 – Przesłuchanie
3 – Informator (zabójstwo strażników)
4 – Kradzież
5 – Informator (eskorta)
6 – Podsłuchiwanie



ZABÓJSTWO

Cel: Maja Addin



Pobiegnij na miejsce, w którym ma się dokonać egzekucja. Po krótkiej scence z Addinem w roli głównej skieruj się w prawo, korzystając z opcji modlitwy. Wespnij się na ścianę po lewej, a następnie wejdź po drabinie. Kilka kroków dalej trafisz na kolejną drabinę, tym razem prowadzącą w dół – zrób z niej użytek. **Zabij Addina za pomocą – a jakże – ukrytego ostrza.**

Po trzecim zadaniu w tym rozdziale po raz kolejny przeniesiesz się do laboratorium. Wykorzystaj tę okazję, aby się przespać.

Blok pamięci 05

DAMASZEK

ŚLEDZTWO

Cel: Wykonać przynajmniej 3 zadania

1 – Informator (demolowanie straganów)
2 – Informator (wyścig po dachach)
3 – Informator (zabójstwo strażników)
4 – Przesłuchanie
5 – Kradzież
6 – Podsłuchiwanie



ZABÓJSTWO

Cel: Jubair al Hakim



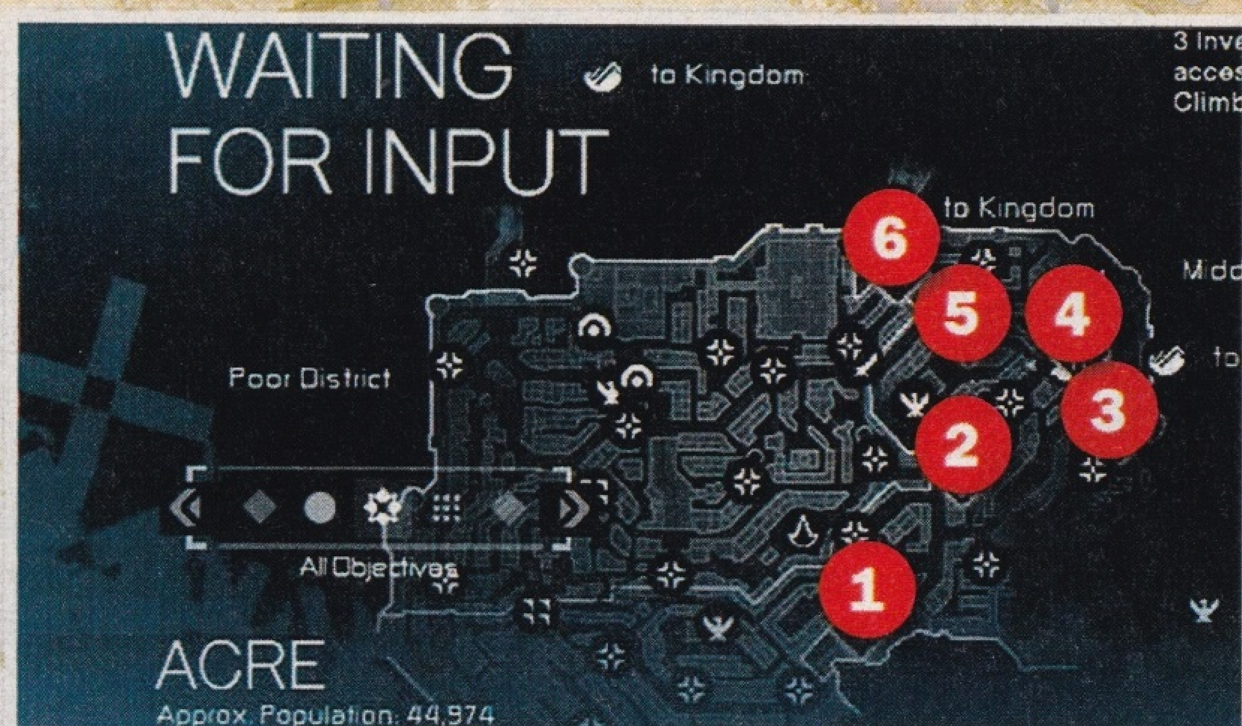
Zanim wbijesz swoje ukryte ostrze w Jubaira, musisz go zlokalizować. Znajdziesz go w jednym z zaznaczonych na mapie miejsc, w pozostałych znajdują się jegomoście łudząco do niego podobni. **Aby rozpoznać tego właściwego, użyj orlego wzroku.** W tym trybie Jubair zaznaczy się na kolor żółty, podczas gdy jego „klony" będą się mieniły na czerwono. Kiedy już go znajdziesz, wespnij się na budynek, załatw łuczników, a następnie powoli zejdź do swojego celu i zabij go.

AKKA

ŚLEDZTWO

Cel: Wykonać przynajmniej 3 zadania

1 – Informator (wyścig po dachach)
2 – Kradzież
3 – Przesłuchanie
4 – Informator (zabójstwo strażników)
5 – Informator (eskorta)
6 – Podsłuchiwanie



ZABÓJSTWO

Cel: Sibrand



Czeka cię wizyta w dokach. Po krótkiej scence udaj się w pogoń za swoim celem. Aby się do niego dostać, przeskakuj po łodziach i balach wystających z wody. Uważaj – Altaïr nie potrafi pływać i jeśli wpadniesz do wody, zakończy się to jego śmiercią. Czy udałeś się w pościg za Sibrandem z lewej, czy z prawej strony, będziesz musiał po drodze pozbyć się łucznika stojącego na drewnianej wieży. **Gdy już dotrzesz do Sibranda, prawdopodobnie zacznie on uciekać i będzie trzeba go gonić.** Dopadnij go i załatw przy użyciu ukrytego ostrza.

Po drugim zadaniu w tym rozdziale znowu znajdziesz się w laboratorium. To jak zwykle czas na wysłuchanie gadki doktora i wyspanie się. Następnego dnia wróć do Animusa.

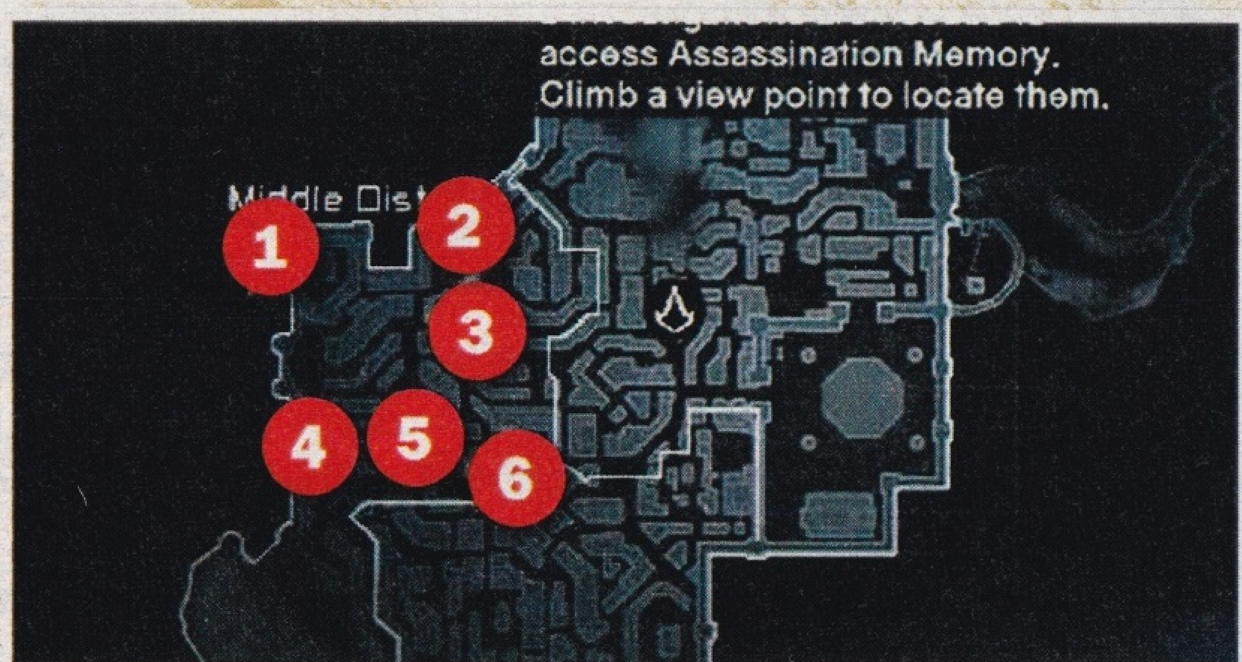
Blok pamięci 06

JEROZOLIMA

ŚLEDZTWO

Cel: Wykonać przynajmniej 3 zadania

1 – Podsłuchiwanie
2 – Kradzież
3 – Informator (zabójstwo strażników)
4 – Informator (zabójstwo łuczników)
5 – Przesłuchanie
6 – Informator (wyścig po dachach)



ZABÓJSTWO

Cel: Robert de Sable



Roberta spotkasz na cmentarzu. Po wysłuchaniu przemowy zostaniesz zdemaskowany i będziesz musiał walczyć z całą grupą strażników. Możesz pojedynkować się pośród grobów, jednak tam będziesz raz po raz trafiany strzałami łuczników poustawianych na murach. Dlatego też **najpierw wycofaj się w stronę miasta i dopiero tam zacznij starcie.** Używaj kontrataków, aby szybko pozbyć się zarówno strażników, jak i Roberta, który...

No i wielka średniowieczna przygoda za nami. Czekamy na drugą część!

ARSUF



Na drodze do Arsuf czeka cię sporo walki. Korzystaj z podstępów i sprytnych kontrataków.

Po zabiciu uzurpatora udaj się w stronę twierdzy Arsuf, która znajduje się nieopodal Akki. Po drodze będziesz musiał uporać się z dość sporą liczbą żołnierzy – i mieczników, i łuczników. **Korzystaj z wież przy palisadach, aby prowokować wojaków do przechodzenia na drugą stronę** (łatwiej jest ich zabić, gdy schodzą po drabinie), albo rzucaj w nich nożami. W końcu dotrzesz do oddziału, w którym znajduje się Robert. Wpierw czeka cię walka z dość mocną grupą rycerzy – używaj tylko i wyłącznie kontrataków, staraj się stracić jak najmniej energii. Gdy już się rozprawisz z wrogami, rozpoczniesz pojedynek z samym Robertem. Starcie skończy się szybko, jeśli zastosujesz następującą taktykę: **wykorzystując technikę kontrataku, powal przeciwnika na ziemię, a następnie skocz na niego z przygotowanym ukrytym ostrzem** (musisz przełączyć broń, zanim oponent wstanie).

Blok pamięci 07

MASYAF

Przedostań się do zamku, w którym przebywa Al-Mualim. Czeka cię trzyczęściowa walka z mistrzem.

1) Na początek niepozorny staruszek wywoła wszystkie główne postacie, które zabiłeś we wcześniejszych rozdziałach. Nie prezentują one w walce żadnych nadzwyczajnych umiejętności i powinieneś sobie z nimi w mig poradzić.

2) Potem Al-Mualim sklonuje samego siebie. Masz dwa wyjścia – **albo pokonać wszystkich przeciwników, albo skorzystać z orlego wzroku i walczyć tylko z prawdziwym mistrzem**, który będzie się mienił na żółto.

3) W trzeciej części tego pojedynku czeka cię walka z samym Al-Mualimem. Jednak za każdym razem, gdy go uderzysz (prawdopodobnie korzystając z kontrataku), on zniknie i przeniesie się w inną część ogrodu, zostawiając cię tylko z jednym bloczkiem energii. **W tym momencie będziesz musiał go odszukać, rzucić w niego nożem, a następnie zaatakować mieczem.** Powtarzaj te czynności do skutku.

Po rozprawieniu się ze swoim dawnym mistrzem obejrzysz scenkę, a potem przeniesiesz się do laboratorium. Tutaj czeka cię kolejny przerywnik. Na koniec przejdź do swojego pokoju i popatrz, używając orlego wzroku (tak, tutaj też zadziała), na ścianę za swoim łóżkiem.


Aby rozpoznać prawdziwego Al-Mualima, użyj orlego wzroku.

Autor: Roland

JUUP.pl Więcej gadżetów na wap.juup.pl

ZWONKI włatcy móch SMS na 7441

Aby odsłuchać dzwonek zadzwoń na *71305

A koleżanka nie ma wacka...	FRJ17146
Alleluja	FRJ17119
Ave Satan	FRJ17115
Błogosławieni ci, co lubią muchy	FRJ21184
Czarna msza	FRJ17125
Czesio mówi dzień dobry	FRJ21178
Czesio złapał nową muchę	FRJ21177
Dasz se wacka obciąć?	FRJ17148
Lekcja polskiego	FRJ17133
Mamy Cię dość Czesiu	FRJ21185
Normalnie kurde jakbym ożył	FRJ17140
Panie żulu, co Pan do ch... wacława...	FRJ21183
Piękny widok jak sam ch...	FRJ17142
Zbereżnicy, onaniści!	FRJ17249
Zesrałem się proszę Pani	FRJ17117

VIDEŁO SMS na 7641

FRJ17078 Autobus i sówenira

FRJ17068 Andżelika nie ma wacka

FRJ17100 Miś przeklinak

FRJ17084 Wykopki

GRA JAVA SMS na 7940

NEW ATAK MUTANTUF FRJ24256

TAPETY SMS na 7441

FRJ16958 FRJ22770 FRJ16939 FRJ22771 FRJ16938 FRJ18571

Dzwonki SMS na 7441

!!! DO KAŻDEGO TRUETORJ SUPER TAPETA

		POLI	MP3*
TOP10	Feel – Jak Anioł	FRJ23818	FRJ24207
	Danny – If Only You	FRJ22334	————
	E.Flinta&Ł.Zagrobelny – Nie Kłam, że Kochasz	FRJ23313	FRJ23382
	Alex C. – Du Hast Den Schoensten...	FRJ22329	FRJ22279
	Stachurski – Jedwab	FRJ22945	FRJ22940
	Szymon Wydra – Jak Ja Jej To Powiem	FRJ21360	FRJ21236
	Jozin z Bazin – Józek z Bagien	FRJ22516	FRJ22517
	Rihanna – Don't Stop The Music	FRJ21921	FRJ21822
	Dj Remo – You Can Dance	FRJ22759	FRJ22675
	Danny – Tokyo	FRJ24232	————
SUPER HITY	Activ – Without U	FRJ23931	FRJ23922
	Akcent – King Of Disco	FRJ21249	FRJ19823
	Akcent – Let's Talk About It	FRJ23937	FRJ23911
	Alex C. Feat. Y-ass – Doktorspiele	FRJ23809	FRJ23828
	Basshunter – Now You're Gone	FRJ22490	————
	Bum – Kanikuły	FRJ22360	FRJ20740
	Cliver – Zaufaj mi (Kanikuły)	FRJ21276	FRJ20537
	Code Red – 18	FRJ23026	FRJ23078
	Code Red – Kanikuły 2007	FRJ21277	FRJ20017
	Crazy Loop – Crazy Loop	FRJ21920	FRJ21821
	David Tavare – Hot Summer Night Oh la la la	FRJ22592	FRJ22587
	DJ Cargo & D-Verse – Jump To The Future	FRJ24118	FRJ24035
	Fragma – Tocas Miracle	FRJ24213	FRJ23898
	Ida Corr – Let Me Think About It	FRJ22218	FRJ22186
	Mika – Relax, Take It Easy	FRJ13025	FRJ17856
	Mr. Joy – Keep On Moving	FRJ23943	FRJ23910
	Natalka Karpa – Kalyna	FRJ22339	————
	Nelly Furtado – Say It Right	FRJ15340	FRJ20571
	One Republic – Stop And Stare	FRJ22789	FRJ22791
	Pokaż Na Co Cię Stać	FRJ21240	————
	RJ+ - Po Prostu Miłość	FRJ23084	FRJ23080
	September – Until I Die	FRJ22511	FRJ22509
	Shaun Baker – Power	FRJ22749	FRJ22720
	Shaun Baker – V. I. P.	FRJ21969	FRJ20436
	Sugababes – Denial	FRJ23287	FRJ23290
	Timbaland feat. One Republic – Apologize	FRJ21971	FRJ20317
	Timbaland&Hilson&Scherzinger – Scream	FRJ22751	FRJ22719
	Trix & Flix feat. Shaggy – Feel The Rush	FRJ24217	FRJ24121
	Yarabi – Yarabi	FRJ21368	FRJ20783

PROMOCJA! 2 złote Dzwonki sms na 7240

HYMNY	FC Barcelona – Cant Del Barca	FRJ7567
	FC Juventus – Inno Juve Juve	FRJ7568
	FC Liverpool – You'll Never Walk Alone	FRJ7569
	FC Manchester – Glory Man United	FRJ7570
	Hymn Piłkarski – Do Boju...!	FRJ7583
	Hymn Piłkarski – Ole Ole	FRJ7586
	Hymn Piłkarski – Polska! Polska!	FRJ22639
	Hymn Piłkarski – Polskaaa Gola!	FRJ8923
	Hymn Polski	FRJ7579
	Hymn Rosji	FRJ7580
	Hymn Unii Europejskiej	FRJ7581
	Hymn Włoch	FRJ9127
	UEFA Champions League	FRJ7535
MUZYKA FILMOWA	Blues Brothers	FRJ8296
	Dziennik Telewizyjny	FRJ9063
	Gliniarz z Beverly Hills	FRJ9044
	Gwiezdne Wojny	FRJ8891
	Janosik	FRJ15957
	Kill Bill	FRJ8073
	Kryminalni	FRJ15958
	Madagaskar – Wyginam Ciało Śmiało	FRJ12005
	Mission Impossible	FRJ9045
	Mortal Kombat	FRJ9046
	Ojciec Chrzestny	FRJ15936
	Pulp Fiction	FRJ9047
	Rocky	FRJ9048
	Shrek	FRJ9540
	Skazany Na Śmierć – Anthem	FRJ12934
	Skazany Na Śmierć – Survivor	FRJ20968
	Top Gun	FRJ8300
	Twin Peaks	FRJ8307

ODGŁOSY Hit SMS na 7441

Alarm	FRJ8919
Ale wiocha telefon dzwoni	FRJ8995
Bo Cię własna izba wytrzeźwień...	FRJ21750
Bunkrów nie ma, ale i tak jest zaje...	FRJ21715
CCC..! CW CWK CWKS	FRJ8932
Dzwoni Twój Prezydent...	FRJ8915
I jeszcze jeden i jeszcze raz	FRJ12557
Kochanie pora wstawać...bo mój mąż...	FRJ21753
Kotkuuuu nie udawaj... mrauuuuu	FRJ21755
Litwo, Ojczyzno moja...	FRJ21718
Małpi Śmiech	FRJ17694
Memory 5 Siara... i wszystko jasne	FRJ21735
Mordo Ty Moja!	FRJ21731
Mrauuuuczące Kotki	FRJ17690
Odbierz mnie , bo zwymiotuje	FRJ9006
Ojcze Dyrektorze, Telefon do szefa...	FRJ21734
Osobista Sekretarka uuu...	FRJ9002
Oszukali mnie...K... banda decydentów	FRJ21716
Płaczące Niemowle	FRJ17782
Pocałuj mnie w d...	FRJ17711
Spieprzaj Dziadu!	FRJ21720
Stary Telefon	FRJ17795
Śmiech Dziecka	FRJ17706
Śmiech Lucyfera	FRJ17692
To ja Twój telefon, odbierz mnie	FRJ9007
To Ja, Twój Przyjaciel Teeelefonnn	FRJ21732
To sem ja, ja zwonim	FRJ12576
Wariacki Śmiech	FRJ21724
Zainwestuj w tik-taki, bo ci jedzie...	FRJ21738
Zegar z Kukułką	FRJ8918

MAPA w komórce SMS na 7940

Polska FRJ11347

Warszawa FRJ11348

Mapa fotoradarów FRJ18365

KOMPUTEROWY PULPIT W KOMÓRCE sms na 7940 o treści FRJ18398

TAPETY SMS na 7441

FRJ20951 FRJ2085 FRJ1870 FRJ16686 FRJ20102 FRJ14409 FRJ12795 FRJ16742 FRJ14388 FRJ13658 FRJ934 FRJ14498 FRJ710 FRJ12777 FRJ11442 FRJ18504 FRJ16760 FRJ2548 FRJ14089 FRJ14429 FRJ18497 FRJ1882 FRJ20430 FRJ20671 FRJ12784 FRJ1517 FRJ5744 FRJ20416 FRJ20418 FRJ17066 FRJ16776 FRJ21636 FRJ21100 FRJ2573 FRJ13373 FRJ20105 FRJ16741 FRJ21032 FRJ12796 FRJ19723 FRJ20067 FRJ20413 FRJ11481 FRJ15023 FRJ3453 FRJ13348 FRJ935 FRJ932 FRJ21473 FRJ6227 FRJ20943 FRJ1575 FRJ2056 FRJ5387 FRJ11518 FRJ1588 FRJ21640 FRJ17471 FRJ4157 FRJ21083 FRJ23849 FRJ5173 FRJ14404 FRJ11602 FRJ13178 FRJ14396 FRJ18501 FRJ6280 FRJ14513 FRJ616 FRJ11821 FRJ11465 FRJ4533 FRJ13965 FRJ13177 FRJ13188 FRJ21174 FRJ13627 FRJ3177 FRJ18498 FRJ14964 FRJ11804 FRJ12782 FRJ1763 FRJ1529 FRJ16955 FRJ20842 FRJ20415 FRJ22532 FRJ13660 FRJ13357 FRJ14492 FRJ1500 FRJ23740 FRJ23733 FRJ23732 FRJ12798 FRJ20404 FRJ2774 FRJ14514 FRJ22680 FRJ1664 FRJ24191 FRJ21084 FRJ12952 FRJ23731 FRJ16984 FRJ24196 FRJ22701 FRJ12778 FRJ6430 FRJ5741 FRJ3218 FRJ19727

GRY SMS na 7940

FRJ22921 Wiedźmin; FRJ20961 Need for Speed ProStreet; FRJ24029 UEFA EURO 2008; BMW Sauber F1 Team FRJ24177; FRJ12802 The Sims 2; FRJ22935 Gothic 3; FRJ18564 Harry Potter i Zakon Feniksa; FRJ18561 FIFA 08; Call of Duty 3 FRJ14675

2 GRY W CENIE JEDNEJ!

Fight Night; Burnout FRJ22969; FIFA 07 FRJ20958; The Sims Bowling / The Sims 2 FRJ21705

Official FIFA licensed product. The FIFA LOGO © 1977 TM. All other trademarks are the property of their respective owners. Software © 2007 Electronic Arts Inc.

PROMOCJA! 1 zł TAPETY SMS na 7140

FRJ13634 FRJ883 FRJ13775 FRJ5935 FRJ18529 FRJ4881 FRJ17467 FRJ569 FRJ6266 FRJ6118 FRJ21627 FRJ13631 FRJ23742 FRJ4829 FRJ18498

PROMOCJA! 2 złote ANIMACJE SMS na 7240

FRJ21044 FRJ10414 FRJ15736 FRJ15714 FRJ12836 FRJ10342 FRJ24200 FRJ10197 FRJ14201 FRJ21043 FRJ10420 FRJ21538

MOTYWY NA TWOJĄ KOMÓRKĘ

Sony Ericsson SMS na 7441

FRJ24185 FRJ24187 FRJ24184

FRONTLINES FUEL OF WAR — KONKURS

Wyślij SMS o treści WAR2 na numer 7140 i odpowiadaj na pytania! Do wygrania 10 gier od CD PROJEKT

Koszt wysłania sms-a na numer 7140: 1,22 zł z vat (1 zł netto). Czas trwania konkursu: 02.06.2008 - 31.07.2008 Regulamin konkursu na: www.spotler.pl

Gry Java SMS na 7940

FRJ14681 Medal of Honor; FRJ22306 Asterix; FRJ18002 TMNT Wojownicze Żółwie Ninja; FRJ22942 FIFA Manager 08; FRJ22407 Worms; Need for Speed Carbon FRJ14907; FRJ20960 Medal of Honor Airborne; FRJ23857 Monopoly; Harry Potter i Szkoła Magii; FRJ18356 skate.; FRJ14914 The Sims 2 Bezludna Wyspa; FRJ21165 SimCity Społeczności; FRJ17965; FRJ20962; FRJ22308; Tamagotchi; FRJ22956; FRJ17259; FRJ15273; Resident Evil; FRJ17958 Worms 07; The Sims 2; Pasjans; I-F-S-A Strong Man Siłacze; FRJ22930 UEFA Champions League 2006-2007; FRJ22408; FRJ11320; FRJ14850 Tetris; FRJ14800 Spider-Man 3; SimCity; FRJ17957; Colin McRae Rally; Snake; FRJ14767 FIFA 07; Fight Night Round 3; FRJ21704 Escape; FRJ15293; FRJ14658; FRJ21947 Kulki NEW; Hugo; Skoki Powrót Mistrza; FRJ22920 Pudzian The Strongman; Command & Conquer Wojny o Tyberium FRJ22968; Złota Rybka FRJ14770; Age of Heroes FRJ23077; FRJ23569

MONOPOLY HERE & NOW Game code and certain audio visual materials © 2008 Electronic Arts Inc. All Rights Reserved.

gameloft

FRJ22293 Assassin's Creed; Grasz nie grasz FRJ12710; Beowulf FRJ21173; Ferrari World Championship FRJ23949; Prince of Persia The Two Thrones FRJ12669; FRJ12682 Prince of Persia; FRJ12096 Splinter Cell; Catz FRJ12662; The Settlers FRJ22294; FRJ18563 Might and Magic; American Gangster FRJ21953; Rayman FRJ12097; Splinter Cell Chaos Theory FRJ12111; Prince of Persia The Sands of Time FRJ12088; Shrek Trzeci FRJ12677; Dogz FRJ12691; Chirurdzy FRJ23918; FRJ24206 Wimbledon 2008; FRJ12118 Splinter Cell; FRJ21187 Real Football 2008; Midnight Casino FRJ12079; Pro Moto Racing FRJ23980; Asphalt 3 3D FRJ12679; Driver L.A. Undercover FRJ12670; FRJ12083 Might and Magic

12677 - Shrek is a registered trademark of DreamWorks Animation L.L.C. Shrek the Third TM 169; 2007 DreamWorks Animation L.L.C.

Aby pobrać jeden z naszych obiektów wyślij SMS z kodem podanym przy obiekcie na odpowiedni numer: dla **TAPET, ODGŁOSÓW, DZWONKÓW POLI i DZWONKÓW MP3*** na numer **7441** (*Cena dzwonka MP3 obejmuje dzwonek TRUETONE w cenie 2,44 zł brutto (2 zł netto) i SUPER TAPETĘ w cenie 2,44 zł brutto (2 zł netto)), dla **VIDEO** na numer **7641**, dla **GIER JAVA**,**GIER JAVA GAMELOFT** i **APLIKACJI** na numer **7940**, dla **DZWONKÓW, ANIMACJI** w *PROMOCJI* na numer **7240**, **TAPET** w *PROMOCJI* na numer **7140**. **Przykład:** dla tapet w treści wpisz np. FRJ9155 i wyślij na **7441**. Dla dzwonków poli wpisz np. FRJ5664 i wyślij na **7441**. Aby wysłać obiekt do znajomego po kodzie obiektu wpisz „." kropkę oraz numer znajomego **Przykład:** dla tapet w treści wpisz np. FRJ9155.507998998 i wyślij na **7441**, dla dzwonków poli wpisz np. FRJ5664.507998998 i wyślij na **7441**. Otrzymasz zakładkę WAP, z którą należy się połączyć i pobrać element. **UWAGA!** Sprawdź na www.spotler.pl lub przez wap na check.mobileclub.pl czy twój telefon obsługuje wybrany przez Ciebie obiekt!

Aby pobrać tapetę, grę, animację lub dzwonek musisz mieć poprawnie skonfigurowane połączenie WAP. Jeśli nie wiesz jak to zrobić, zadzwoń do biura obsługi klienta swojego operatora GSM i poproś o przesłanie SMS-a konfiguracyjnego. Więcej szczegółów znajdziesz na www.spotler.pl/pomoc. Usługi dostępne w sieciach ERA, PLUS, ORANGE, HEYAH, PLAY. Połączenie z numerem **•71305** wynosi 1,22 zł/min brutto (1 zł netto). Koszt wysłania SMS pod numer **7140** wynosi 1,22 zł brutto (1 zł netto); numer **7240** wynosi 2,44 zł brutto (2 zł netto); numer **7441** wynosi 4,88 zł brutto (4 zł netto); numer **7641** wynosi 7,22 zł brutto (6 zł netto); numer **7940** wynosi 10,98 zł brutto (9 zł netto). Regulamin serwisu dostępny w Internecie pod adresem www.spotler.pl/regulamin oraz na stronie WAP pod adresem wap.spotler.pl/regulaminy. Wysłanie sms-a oznacza akceptację zasad korzystania z serwisu określonych w Regulaminie. Reklamacje: **help@spotler.pl** Jeśli masz problemy z pobraniem zamówionego obiektu wyślij e-mail z dokładnym opisem problemu na adres **help@spotler.pl**

Wii Fit

Choć stereotypowy obraz gracza to grubas siedzący przed ekranem w otoczeniu czipsów i pudełek po pizzach, prawda jest inna. A będzie jeszcze „inniejsza”...

Od początku konsola Wii była reklamowana jako rewolucja w graniu, zmuszająca ludzi do zabawy w pozycji stojącej i sterowania postacią na ekranie poprzez ruszanie całym ciałem, a nie tylko palcami czy nadgarstkami. Wii Fit to naturalne rozwinięcie tego pomysłu, ale zarazem poprowadzenie go znacznie dalej. To już nie tyle gra służąca do rozrywki, co pierwszy autentyczny wirtualny trener!

Na zestaw Wii Fit składa się gra i kontroler, czyli niepozorna, płaska biała skrzynka. I choć przypomina coś, co można spotkać na ćwiczeniach aerobiku, w praktyce to **wypełniony elektroniką, bardzo czuły mechanizm, dzięki któremu każde wykonywane zadanie może być odpowiednio ocenione.** Zanim jednak przejdziesz do intensywnych ćwiczeń, czeka cię stresujący test, który może zakończyć się poważnymi kompleksami...

Na początku gra prosi o wybranie Mii (o ile zauważyłem, nie ma różnicy, na jaką płeć się zdecydujesz), podanie daty urodzenia i wzrostu. Następnie musisz stanąć na urządzeniu. Jest ono czułą i precyzyjną wagą, więc błyskawicznie na podstawie podanych wcześniej informacji wyliczy twój BMI (Body Mass Index – więcej o nim w ramce). Już to było dla mnie straszne, gdyż Wii Fit radośnie przekazało mi, że mam aż 10 kg ponad idealny wynik (wynoszący 22), choć do grubasów bynajmniej nie należę. Cóż poradzić – trzeba to zrzucić i ścierpieć natrząsanie się własnej dziewczyny (BMI: 18,89)...

Kolejny test jest jeszcze ciekawszy, gdyż **konsola bada „Fit Age”, czyli ile powinieneś mieć lat przy swoich BMI i posturze.** Tę ostatnią sprawdza się za pomocą określenia punktu ciężkości ciała i paru ćwiczeń polegających na balansowaniu na desce. Gdy już to wszystko wiesz (żadna z osób w redakcji, które testowały Wii, nie uzyskała „Fit Age” równego swojemu wiekowi), czas rozpocząć intensywne treningi i spalać tłuszcz lub zyskiwać masę mięśniową. Gotowy?

Choć przed rozpoczęciem zabawy wybierasz swojego osobistego trenera (mężczyznę lub kobietę), będą to raczej instruktorzy. Nie narzucają żadnych zadań, niczego też nie sugerują. Trochę szkoda, gdyż pomimo że ustalasz na początku cel do zrealizowania (w moim przypadku: schudnąć 10 kg w dwa tygodnie... dobre sobie), **gra prawie nigdy nie proponuje rodzaju, liczby i częstotliwości ćwiczeń.** Czasem tylko się zdarza, że po wykonaniu

BMI

Właściwą wagę dla wzrostu najłatwiej policzyć wg schematu:

$$BMI = \frac{waga\ w\ kg}{(wzrost\ w\ m)^2}$$

Twoja waga jest prawidłowa, jeśli osiągasz wynik w przedziale od 18,5 do 24,9. Niektórzy dietetycy uważają, że mężczyźni powinni ważyć 10 kg więcej niż kobiety tego samego wzrostu; inaczej też należy liczyć ten wskaźnik w przypadku dzieci. BMI jest także bardzo mylące u ludzi z dużą ilością tkanki mięśniowej, u których o nadwadze nie ma mowy.



Cena gry: **329,99**
Cena konsoli: **999,99** (w tym Wii Sports)



Urządzenie umiejętnie sprawdza postępy, niezależnie od rodzaju ćwiczeń.



Nie jest dobrze – ale po wielu godzinach ćwiczeń będzie!

„Nie wiedzieć czemu”, wszyscy w redakcji jako trenera wybierali kobietę...

Jeśli już kupisz konsolę...

Wii Fit jest o tyle nietypową grą, że stosunkowo łatwo do jej zakupu można namówić całą rodzinę – po prostu wszyscy na niej zyskają, tracąc kilogramy i nabywając jednocześnie dobre samopoczucie. Ale skoro już ktoś chciałby wydać ponad 1000 złotych na konsolę, warto też rozejrzeć się za innymi dobrymi tytułami.



Wii Sports

Choć to jedna z pierwszych produkcji na Wii, wciąż stanowi wizytówkę konsoli. 5 gier w jednej, a każda dostarcza masę radości.



Super Mario Galaxy

Jak na razie najlepiej oceniana gra na Wii. Platformer 3D, który wykorzystuje wszystkie możliwości kontrolera. Trzeba zagrać!



The Legend of Zelda: Twilight Princess

Kolejna odsłona znanej i popularnej serii wprowadza parę nowości, w tym możliwość „prawdziwej" walki na miecze.



Guitar Hero III: Legends of Rock

Choć w tę produkcję można równie dobrze zagrać na PC (ten musi być jednak potężny), wersja na Wii też sprawdza się świetnie.

jednego sugeruje przejście do innego. Musisz więc kompletny program dostosowany do siebie zaprojektować samodzielnie.

Do wyboru są cztery główne grupy: joga, mięśnie, aerobik i gry oparte na balansowaniu ciałem. Na pierwsze dwa rodzaje składa się po 15 ćwiczeń, na dwa pozostałe – po 9. Nie wszystkie jednak są odblokowane od samego początku.

Kolejne stają się dostępne w nagrodę za spędzanie czasu na ćwiczeniach, niezależnie od osiąganych rezultatów. Każda minuta to jedna moneta wrzucona do FitPiggy – świnki skarbonki.

To już nie tyle gra służąca do rozrywki, co pierwszy wirtualny trener!

To fajne rozwiązanie, w dodatku gwarantuje, że nie wpadniesz szybko w monotonię.

Złaź, grubasie!

Wii Fit ma ograniczenie – może pracować z ludźmi ważącymi mniej niż 150 kg. Powyżej tej wagi odmawia współpracy (przetestowane – co dwaj redaktorzy Clicka, to nie jeden). To jednak w większości przypadków nie kłopot – inna rzecz, że ludzie z prawdziwą otyłością (a nie pospolite krągłe grubaski) zwyczajnie nie zmieszczą się w skali, którą proponuje gra. Czyżby tworzący ją Japończycy zapomnieli o żywionych colą i hamburgerami Amerykanach?

Głównymi trybami są tu trzy pierwsze – dzięki jodze nauczysz się trzymać prawidłową postawę i odpowiednio przy tym oddychać, **aerobik wyciśnie z ciebie siódme poty, a praca nad mięśniami zaowocuje bez wątpienia zakwasami.** Jeśli nie przebywasz na osiedlowej siłowni po parę godzin dziennie, Wii Fit na pewno da ci nie lada wycisk. I super, przecież o to w końcu chodzi. Od razu zaznaczę, że ze względu na specyfikę kontrolera stosunkowo nietrudno go oszukać. Pytanie tylko, po co to robić...

Aby połączyć przyjemne z pożytecznym, **twórcy dodali także kilka minigier, które potrafią wciągnąć nie mniej niż pełnoprawne, sprzedawane oddzielnie tytuły.** Szczególnie przypadły mi do gustu skoki narciarskie – podczas zjazdu trzeba zgiąć kolana, utrzymując wciąż pochyloną pozycję, a przed wyskokiem wyprostować się, zamierając możliwie bez ruchu. Nie jest to łatwe, ale satysfakcja z doskoczenia do linii K jest bezcenna – w żadnej innej grze nie poczujesz się bardziej „małyszowato".

Wii Fit to zabawa dla całej rodziny. **Gra zapamiętuje ustawienia i wyniki ośmiu osób, które mogą dodatkowo konkurować dzięki wspólnym tabelom najlepszych osiągów.** Bez wątpienia każdy znajdzie tu coś dla siebie – np. mamie spodobać się może zabawa w hula-hop, siostra pokocha aerobik przed konsolą, a ojciec wciągnie się w boks. 1300 złotych (cena konsoli i gry) to nie jest więc wydatek tak wielki, jak by się mogło wydawać – wszak spędzanie aktywnie czasu przed telewizorem i idąca za tym poprawa zdrowia to nie w kij dmuchał. A jeśli obawiasz się, że szybko dopadnie cię nuda – bez obaw, to na pewno nie jest ostatnia gra na Wii, która będzie korzystała z tej „deski"... ©

Autor: Teut



Więcej ruchu!

Wii Fit to nie pierwsza okazja, by rozruszać kości przed ekranem. Na rynku dostępne są także między innymi takie kontrolery, jak...

SHOOTPAD – bezprzewodowy kontroler współpracujący ze wszystkimi grami piłkarskimi na PS3 i PC. Największą frajdę daje w nim to, że moc strzału uzależniona jest od tego, z jaką siłą kopniesz „prawdziwą" piłkę.

REALPLAY: POOL – chcesz pograć w bilard na PS2? Możesz kupić do tego miniaturowy kij, będący zarazem nietypowym kontrolerem. Uważaj tylko, żeby nie wbić go w telewizor!

SHARP SHOOTER WII – to właściwie nie tyle kontroler, co nakładka na Remote'a, dzięki której możesz celować w ekran czymś, co przypomina prawdziwy pistolet.

WĘDKA – kontroler do gry Bass Master Fishing na PS2. Zamiast wychodzić na łono natury, możesz łowić ryby przed telewizorem. Ktoś ma pomysł na bardziej absurdalne spędzanie czasu?...

Elta Charlie 2566

Wszechstronny Charlie

Na pierwszy rzut oka Charlie wygląda jak klasyczny zestaw 2.1, czyli dwie kolumny i subwoofer. W rzeczywistości jednak sprzęt z Elty **to domowe minikombo, połączenie playera DVD/MPEG 4, radia i siedmiocalowego telewizora LCD** (tuner DVB oraz analogowy). Na dodatek Charlie może odtwarzać muzykę, zdjęcia i filmy wprost z przenośnych pamięci (flash) poprzez port USB.

Urządzenie zostało wykonane bardzo starannie. Na uwagę zasługują solidne kolumny, wyposażone w efektowne, białe membrany głośników (warto zdjąć maskownice). **Główny moduł, z wbudowanym napędem DVD oraz monitorem, ma metalową obudowę.** Panel sterowania jest czytelny i prosty w obsłudze, ale podświetlenie potencjometru jest za jasne, co przeszkadza w oglądaniu filmów. Szkoda też, że port USB, który znajduje się na płycie czołowej, nie jest niczym osłonięty (nieestetyczne wrażenie).

Muzycznie zestaw brzmi nieźle dzięki szerokopasmowym głośnikom 2 x 30 W (RMS). Możliwe jest modyfikowanie nastaw za pomocą wbudowanego i zaprogramowanego equalizera. Urządzenie bez problemu odtwarzało też MP3 i WMA z przenośnego playerka (podłączonego do USB), wyświetlając jednocześnie na ekranie playlistę.

Radio UKF zapamiętuje 50 stacji, możliwe jest również wyszukiwanie i zapisywanie kanałów telewizyjnych (gniazdo antenowe ATV/DTV). Większość nastaw można także dokonać za pomocą eleganckiego pilota bezprzewodowego. Warto dodać, że urządzenie dostosowane jest nie tylko do analogowej, ale i do cyfrowej telewizji, która w naszym kraju ma stać się standardem w 2012 roku.

Czy taka multiplatforma ma sens? Jeśli brakuje ci miejsca w pokoju, może okazać się doskonałym rozwiązaniem, o ile nie przeszkadza ci niewielki, raptem siedmiocalowy ekran.

INFO

cena dystrybutora 999,00

Dostarczył	Elta http://www.elta.pl/

Dane techniczne

- wbudowany telewizor LCD 7", menu ekranowe (OSD) w języku polskim
- odtwarzane formaty: DVD, SVCD, VCD, HD-CD, WMA, MP3, JPEG, MPEG-4, Picture CD
- odczyt z flash disc (również odtwarzacze MP3)
- radiowy tuner cyfrowy, programowanie 50 stacji UKF
- analogowy tuner telewizyjny, cyfrowy tuner telewizyjny DVB-T, strojenie ręczne i automatyczne
- wbudowany dwukanałowy wzmacniacz hi-fi
- 2 głośniki w drewnianej obudowie, 2 x 30 W (RMS)
- technologia CD-Express
- bezprzewodowy pilot

OCENA

Plusy: niezłe wykonanie • ciekawa kombinacja kilku urządzeń • zaoszczędzone miejsce w mieszkaniu • całkiem zadowalające możliwości muzyczne • niezły LCD • obsługa cyfrowej telewizji

Minusy: tacka na CD bardzo delikatna • podświetlenie potencjometru przeszkadza w oglądaniu TV • bardzo krótki kabel zasilania! • krótkie przewody do kolumn • brak zaślepki na gniazdo USB

Połączenie kilku urządzeń w jednym niewielkim zestawie. Świetna rzecz, jeśli brakuje ci miejsca w pokoju.



Manta TV LCD 501

Do przodu, Polsko!

Jeśli ćwiczysz już przed Euro 2008, wystawiając buziuchnę przez okno i krzycząc: „Polska gooolaaaa", to będziesz mógł jeszcze podbić adrenalinę, kupując monitor z limitowanej serii, przygotowanej specjalnie na Euro 2008. Co ciekawe, „piłkę" pokryto lakierowanym materiałem skóropodobnym, więc przypomina ona prawdziwą gałę. **Nie radzę jednak kopać Manty 501, bowiem w środku zainstalowany jest pięciocalowy monitor LCD.**

Parametry obrazu można oczywiście wyśrubować poprzez szereg nastaw (menu OSD). Kąty widzenia ekranu to 160°/160°, co jest zadowalającą wartością. Dzięki wysuwanej antenie możliwe jest odbieranie sygnału telewizyjnego praktycznie wszędzie (kwestią pozostaje jednak jego jakość). Jeśli sprzęt ma być stacjonarny, możesz użyć anteny domowej lub innej niż firmowa, bardziej wydajnej. Do urządzenia podłączysz dwa peryferyjne sprzęty, ale jedynie poprzez gniazdo mini-jack (3,5 mm). Na bocznej ściance znajduje się jeszcze wejście słuchawkowe, przycisk power oraz gniazdo zasilania. Szkoda, że nie umieszczono ich gdzieś niżej, bowiem szpecą nieco „piłkę". Na dodatek otwory w skóropodobnej osłonce są za duże względem portów, co wygląda nieestetycznie. Za dźwięk odpowiadają dwa małe głośniczki 0,3 W. **W zestawie jest jeszcze mały i zgrabny pilot bezprzewodowy.** Trochę szkoda, że monitorek nie ma akumulatora lub innej opcji, która uniezależniłaby go od prądu z sieci (w zestawie jest jeszcze zasilacz samochodowy).

Manta TV LCD 501 to zabawny, ale dość drogi gadżet. Bardziej ciekawostka niż urządzenie, z którego chciałbyś korzystać na co dzień. No ale czego się nie robi dla Euro 2008!



INFO

cena dystrybutora 349,99

Dostarczył	Manta http://www.manta.tv/

Dane techniczne

- rozdzielczość ekranu: 960 x 234
- kontrast: 500:1
- kąty widzenia: 160°/160°
- dźwięk: 0,3 W x 2, wyjście słuchawkowe: 15 mW
- wejście wideo/audio: 1 vpp 75 omów/2 vpp
- zasilanie: DC 12 V
- pobór mocy: 8 W
- wymiary: 200 x 210 x 160 mm
- waga: 940 gramów
- zasilacz, zasilacz samochodowy, kabel antenowy, pilot, przewód AV, instrukcja

OCENA

Plusy: fajny pomysł • bezprzewodowy pilot (nie zapomniano o bateriach) • możliwość podłączenia dwóch urządzeń peryferyjnych • łatwa nawigacja za pomocą przycisków na obudowie • rozbudowane menu OSD

Minusy: gniazda w zbyt widocznym miejscu • niedokładnie wycięte otwory w „piłce" (na gniazda i porty)

Fajny i wesoły gadżet. Trochę drogi, jak na zachciankę, ale panowie – to Euro 2008!



NEWS

Bez linii ani rusz

Sequiam Biometrics ScanQ Fingerprint Authentication Scanner and Software to bardzo długa nazwa dla myszy komputerowej wyposażonej w... skaner linii papilarnych. Kontroler gwarantuje, że nieuprawniona osoba nie będzie mogła z niego skorzystać. Gryzoń kosztuje około 150 zł.

Źródło: Gadgetizer

Ładuj i czytaj

Zdjęcie obok nie przedstawia nowego odkurzacza marki Zelmer, ale połączenie małej ładowarki z czytnikiem kart SD/MMC (z możliwością przechowywania kopii zapasowej pamięci telefonu). Ten ciekawy miks ma być do nabycia za niecałe 100 zł.

Źródło: 4press

10 lat minęło jak jeden dzień!

W marcu 1998 roku, czyli nieco ponad 10 lat temu, koreańska firma Saehan Information Systems zaprezentowała na targach CeBIT model MPMan F10 – pierwszy na świecie odtwarzacz MP3. Urządzenie miało 32 MB pamięci flash i obsługiwało empetrójki o bitracie 128 kb/s (taki był wówczas najwyższy). F10 kosztowało 250 dolarów.

Źródło: Ebgadget

HYmini Portable Power Generator



Ten wiatraczek nie służy do chłodzenia, ale do generowania energii elektrycznej z wiatru, a dzięki dołączonemu panelowi – również ze światła słonecznego. Urządzenie można wykorzystywać jako ładowarkę do telefonu (w zestawie znajdują się odpowiednie przyłącza). Cena gadżetu jest niewielka, ok. 50 zł.

Źródło: Thinkgeek

Lumix bez kabelków



Lumix TZ50 to kompaktowa cyfrówka, która ma jedną wyjątkową cechę. Wyposażono ją w złącze Wi-Fi, dzięki czemu z TZ50 można wysyłać zdjęcia do innych urządzeń z aparatu (bez kabli). Model charakteryzuje się ponadto matrycą 9.1 Mpix oraz 10-krotnym zoomem optycznym. Cena? Ok. 1700 zł.

Źródło: PinkDot

Tracer Car Racer Gamepad

Prawie jak kierownica

Po serii reklam pewnego trunku wiemy, że „prawie robi różnicę". Ta reguła sprawdza się również w przypadku Car Racer Gamepad, o którym można powiedzieć, że **jest prawie jak kierownica dla gracza lubującego się w ścigałkach.**

Obudowa wykonana z plastiku w kolorze czerwieni wpadającej w bordo, połączona z czarnymi przyciskami i manipulatorami, a także niebieskie podświetlenie niektórych elementów nie każdemu przypadną do gustu. **Na środku pada znalazło się intrygujące, duże pokrętło. To za jego pomocą możesz sterować rajdówką.** Teoretycznie rozwiązanie to powinno być bardziej wygodne od klawiatury czy analogowego manipulatora, lecz mi osobiście nie przypadło do gustu. Operowanie kciukiem na ostrych zakrętach nie należy do przyjemności, a palec dość szybko się męczy.

O ile niektóre części obudowy zostały powleczone czymś w rodzaju gumy, o tyle D-Pad i pozostałe kontrolery już nie, więc **wyślizgiwały się, gdy na ekranie trwała gorąca rozgrywka.** Pod palcami czuć, jak elementy mechaniczne pada pracują. Niestety zdarzają się momenty „przeskoku", które skutkują chwilowym zatrzymaniem sterowanej postaci (możliwe, że to tylko defekt testowanego egzemplarza).



INFO

cena dystrybutora	57,00
cena w sieci*	49,29
Dostarczył	Megabajt http://www.megabajt.com.pl/

Dane techniczne

- dualpad: 8-kierunkowy
- funkcja Force Vibration
- funkcje dodatkowe: turbo, clear, rumble, mouse & keyboard
- liczba przycisków: 12
- podłączenie: port USB
- automatyczna instalacja bez użycia sterowników
- tryby pracy: cyfrowy, analogowy
- instrukcja obsługi w języku polskim
- gwarancja: 24 miesiące
- waga urządzenia: 270 gramów

Warto wspomnieć o systemie Force Vibration, który w tym przypadku pracuje w „stereo" – osobno na prawą i lewą stronę pada. Tyle że w grach zbytnio tego nie odczuwałem (pewnie nadawały w mono). Na plus zaliczam natomiast ładny design i solidne wykonanie.

OCENA

+ wibracje osobno na prawą i lewą stronę pada • podświetlenie niektórych przycisków • obudowa nie trzeszczy nawet przy mocnym wyginaniu

– zbyt małe manipulatory analogowe • średnio wygodne pokrętło „kierownicy"

Jest to kontroler dla graczy miłujących się w grach w stylu „szybcy i gniewni". Nie najlepiej jednak spełnia swoją rolę...



Logitech ClearChat Comfort USB

Poczuj komfort

Logitech Comfort to model, który ma zapewnić odbiorcy maksymalną wygodę i satysfakcję z użytkowania sprzętu. I rzeczywiście to robi! Oprócz słuchawek oraz dość lakonicznej instrukcji w pudełku nie ma żadnych dodatków. Jeśli więc oczekujesz po wersji Comfort etui lub przedłużacza, czeka cię rozczarowanie. Dostaniesz za to produkt, któremu ciężko coś zarzucić.

Słuchawki są lekkie i bardzo wygodne. **Nie uciskają głowy, ale też nie spadają podczas gwałtownych ruchów, bowiem doskonale dobrano stopień napięcia pałąka.** Nie bez znaczenia jest jego skórzane, miękkie wykończenie oraz wykonane z tego samego materiału wygodne nauszniki. Co ważne, ich boczne ścianki to delikatna siatka, która dzięki systemowi kanałów powietrznych ułatwia wentylację. Nawet po kilku godzinach użytkowania sprzętu, uszy nie pocą się i nie pojawia się dyskomfort.

Uwagę zwraca też bardzo solidny, gruby kabel przyłączeniowy o długości 240 cm. Umieszczono na nim pilot umożliwiający wyłączanie i włączanie mikrofonu oraz potencjometr głośności. Jedyna rzecz, która nie przypadła mi do gustu w słuchawkach Logitecha, to za mało elastyczne ramię mikrofonu. Nie można go ustawiać w poziomie, lecz jedynie w pionie. Prawdę powiedziawszy, kiedy starałem się wygiąć je, aby było bliżej twarzy, wewnętrzna część pałąka pękła. Uznaję to jednak za akt przemocy z mojej strony, a nie poważniejszą wadę słuchawek.

INFO

cena dystrybutora	101,00
Dostarczył	Logitech http://www.logitech.pl/

Dane techniczne

- pasmo przenoszenia: 20 Hz – 20 kHz
- mikrofon: 100 Hz – 10 kHz
- czułość: 100 Hz – 10 kHz
- system SRS Selective Sound
- podłączenie: USB 2.0
- gwarancja: 24 miesiące

Sprzęt świetnie sprawdził się zarówno w komunikacji podczas sesji w multiplayu, jak i do odsłuchu płyt. Muzyka była czysta i wyrazista, w grach bardzo dobrze odwzorowane były wybuchy i wszystkie odgłosy tła. Trochę żal, że cena nie jest taka dobra...

OCENA

+ świetne wykonanie • dobre wrażenia odsłuchowe • długi i solidny kabel przyłączeniowy • pilot na przewodzie

– za mały zakres ruchu ramienia mikrofonu

Jeśli szukasz słuchawek z niezłymi parametrami muzycznymi, które nie urwą ci głowy ciężarem, właśnie je znalazłeś.



NEWS

Gumowy twardziel



Zdjęcie nie przedstawia najnowszego telefonu pancernego, ale dysk twardy LaCie 500 GB z obudową wykończoną pomarańczową gumą. 2,5-calowy twardziel wytrzyma bez problemu upadek z wysokości 90 cm. Cena odpornego komponentu to ok. 1400 zł.

Źródło: Gizmodo

Dell stawia na sztukę

Dell postawił na niekonwencjonalną ozdobę swoich notebooków i zatrudnił Mike'a Minga. Wzór na zdjęciu to dzieło artysty zatytułowane „Sea Sky". Urządzenie poza wysmakowanym wyglądem posiada w jednym ze słabszych wariantów procesor Core 2 Duo, dysk 160 GB i 3 GB RAM



Źródło: SlashGear

Nietypowy zegarek

Jeśli masz już zdjęcie swojej dziewczyny w portfelu, telefonie i wytatuowane na ramieniu, może warto również zakupić Brookstone Photowatch, który pozwoli ci wyświetlać fotki sympatii na cyferblacie? Zegarek mieści do 60 fotografii, działa około 8 h bez ładowania, a pliki przeniesiesz poprzez USB. Cena to około 250 zł.

Źródło: TechChee

Vedia A3

Nawet Mandaryna brzmi jak Pavarotti

Vedia rozpoczęła sprzedaż nowej serii odtwarzaczy, oznaczonych symbolem A. Pierwszy z rynkowych modeli to mniejszy od pudełka zapałek A3, wyposażony w chip firmy Sigmatel (podobnie jak np. renomowany Creative ZEN) i wspomagany systemem SRS WOW*.

Wizualnie playerek prezentuje się bardzo sympatycznie. **Niewielki wyświetlacz OLED (dwukolorowy) ma przemyślany i czytelny układ wszystkich prezentowanych wartości.** Sterowanie odbywa się umieszczonym tuż obok ekranu joystickiem. Z boku urządzenia znalazły się dodatkowe cztery przyciski, którymi można m.in. uruchomić nagrywanie czy wybrać jedno z 6 predefiniowanych ustawień equalizera. Rzadko spotykanym rozwiązaniem jest umieszczenie dwóch gniazd słuchawkowych. W zestawie Vedii jest jednak tylko jedna para słuchawek (bardzo dobry model SRS-200).



3A oferuje menu i instrukcję w języku polskim. Mamy też ładowarkę USB, kabelek, smycz i aż cztery silikonowe pokrowce (w różnych kolorach). W testach A3 sprawdził się znakomicie, zarówno pod względem muzycznym, jak i wygody obsługi. Nie bez znaczenia jest również długi czas pracy (minimum 15 h). A3 to jeden z najbardziej udanych odtwarzaczy z Vedii, z niecierpliwością czekamy już na kolejny, bogatszy model o nazwie A7.

Szybką komunikację gwarantuje port USB 2.0 High Speed. Vedia A3 posiada ponadto radio z programowaniem stacji, możliwość przeglądania plików TXT, dyktafon i 2 GB pojemności. Po podłączeniu do komputera player jest klasyfikowany jako dysk przenośny, co pozwala na pełną ingerencję w zawartość, bez irytujących utrudnień i opóźnień.

*** Efekt SRS umożliwia odtworzenie informacji o przestrzeni dźwięku, utraconej bądź ograniczonej w wyniku kompresji stratnej. Pozwala również na przesunięcie muzyki „poza słuchawki", dając wrażenie wypełnienia dźwiękiem przestrzeni dookoła słuchacza.**

INFO

		cena dystrybutora	cena w sieci*
Dostarczył	Meizu http://www.meizu-musiccard.info/	169,00	158,98

Dane techniczne

- pojemność pamięci: 2 GB
- wyświetlacz: OLED, 128 x 64 pikseli
- obsługiwane formaty: MP3, WMA, WAV, ASF, TXT
- wymiary: 59 x 29 x 16 mm
- waga: 39 gramów
- czas odtwarzania: do 30 godzin (wg danych producenta)
- radio FM z programowaniem stacji
- transfer danych: USB 2.0
- 4 silikonowe etui
- system polepszania brzmienia SRS WOW + 6 nastaw equalizera

OCENA

+ poręczny, aluminiowy joystick do nawigacji • dobra jakość dźwięku • skuteczny dyktafon • dwa gniazda słuchawkowe • ładowarka sieciowa w zestawie • menu i instrukcja po polsku • prosta aktualizacja firmware'u

− trochę brakuje możliwości odtwarzania plików wideo • szkoda, że nie ma etui w czarnym kolorze (jest różowe, błękitne, pomarańczowe i białe) • nie pogniewałbym się, gdyby urządzenie posiadało gniazdo na karty microSD

Bardzo porządny player, świetny pod względem muzycznym i wygodny w obsłudze. A do tego tani!



NEWS

Światowe radio



Jeśli chcesz swobodnie słuchać radia internetowego z całego świata, przyjrzyj się modelowi Wi-Fi Elta 3540. Oprócz modułu do komunikacji bezprzewodowej urządzenie posiada wzmacniacz, głośnik, wyświetlacz i zegar. Obsługuje też formaty MP3, Real Audio, WMA, ACC, OGG. Kosztuje sporo, bo 549 zł.

Źródło: elta

Gimnastykuj palce



Geek Hand Exerciser to urządzenie, które ma poprawić szybkość reakcji, koordynację oraz „kondycję" palców dłoni, niezbędne w szybkich FPS-ach. Przyrząd do gimnastykowania dłoni kosztuje ok. 100 zł. Czekamy na sprzęt do trenowania paznokci.

Źródło: 4press

Która godzina?



Zegarki Tokyoflash znane są z ciekawej stylistyki oraz nietypowego sposobu wyświetlania godziny. Właściwie to każdy kolejny model ma swój własny system, który umożliwia odczytanie aktualnego czasu wyłącznie właścicielowi... W prezentowanym zegarku zewnętrzny krąg określa godzinę, środkowy – pojedyncze minuty, a wewnętrzny – dziesiątki minut. Cena Oberona SS to ok. 450 zł.

Źródło: Technorati



Nowy aparat Olympusa

Olympus przedstawił cyfrową lustrzankę E-520, która zastąpi model E-510. Aparat dysponuje m.in. stabilizacją matrycy, większym buforem do fotografowania w trybie ciągłym, funkcją rozpoznawania twarzy (niezbyt powszechną w tego typu sprzęcie), korekcją cieni Shadow Adjustment Technology oraz możliwością współpracy z bezprzewodową lampą błyskową. Sprzęt kupisz za ok. 1700 zł.

Źródło: Crave

Kamera z full HD



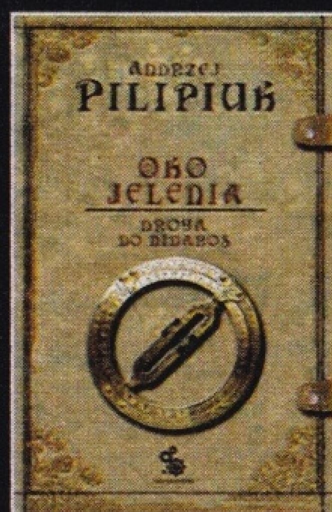
Samsung zaprezentował cyfrową kamerę HD z wbudowaną pamięcią flash 8 GB oraz możliwością nagrywania w zwolnionym tempie. Urządzenie potrafi rejestrować filmy w rozdzielczości Full HD (1920 x 1080 pikseli), a ponadto wykonywać zdjęcia 8 Mpix. Kamera została wyposażona w 2,7-calowy ekran. Cena? Około 1900 zł.

Źródło: HDTVMania

COOLtura

KSIĄŻKA

Oko Jelenia. Droga do Nidaros



Pilipiuk udowodnił już, że potrafi świetnie pisać. Mieliśmy tego przykłady w „Operacji Dzień Wskrzeszenia" czy antologii „2586 kroków". Niestety najnowsza powieść autora to dowód na to, że nawet dobrym pisarzom zdarzają się wpadki.

Marek Oberech jest nauczycielem informatyki, a jego przypadkowy kompan, Stanisław – studentem. Ich losy splatają się w chwili, gdy życie na Ziemi... przestaje istnieć. Od gwałtownej śmierci ratuje ich tajemniczy kosmita. W zamian obaj zgadzają się zostać jego niewolnikami. **Aby było dziwniej, mamy jeszcze dziewczynę z XIX stulecia, która razem z Markiem i Staszkiem zostaje przeniesiona do szesnastowiecznej Norwegii.** Ta trójca dostaje zadanie odnalezienia artefaktu zwanego Okiem Jelenia. Niestety bohaterzy są nieprzekonujący, nudni, a fabuła jest miałka i nijaka. I tak przez niemal 400 stron. Szkoda.

Tytuł: „Oko Jelenia. Droga do Nidaros"
Autor: Andrzej Pilipiuk
Wydawca: Fabryka Słów
Cena: 29,99 zł

KSIĄŻKA

Na szkarłatnych morzach



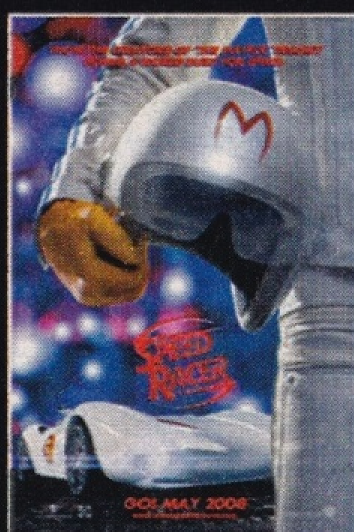
Niedościgniony złodziej i oszust – Locke Lamora – oraz śmiertelnie groźny Jean Tannen porzucają rodzinną Camorrę i trafiają do miasta-państwa Tal Verarr, gdzie mieści się słynna Wieża Grzechu, dom gry przewyższający wszystkie inne jaskinie hazardu. Nikomu nie udało się ukraść stamtąd choćby monety i przeżyć...

To druga po „Kłamstwach Locke'a Lamory" powieść Lyncha. Autor nic nie stracił z ostrości dowcipu, jego bohaterzy są jeszcze bardziej przebiegli, a ich perypetie – barwniejsze. Nowa książka to wciągająca i ekscytująca opowieść o burzliwych morzach i najpodlejszych przekrętach, o zaufaniu i zdradzie, o przyjaźni poddawanej najcięższym próbom. Wartko płynąca, pełna napięcia i wielopoziomowa akcja gwarantuje sukces – spodoba się wszystkim wielbicielom przygody, dla których idolem jest słynny kapitan Jack Sparrow.

Tytuł: „Na szkarłatnych morzach"
Autor: Scott Lynch
Wydawca: RedHorse
Cena: 35,00 zł

KINO

Speed Racer



„Speed Racer" to obraz, w którym palce maczali bracia Larry i Andy Wachowscy, twórcy „Matrixa". I choćby z tego powodu może być ciekawie. Warto też wiedzieć, że zarówno film, jak i gra komputerowa mają swoje korzenie w popularnym japońskim serialu anime emitowanym w latach sześćdziesiątych.

Historia jest dość sztampowa. **Tytułowy Speed Racer, grany przez Emile'a Hirscha, to młody kierowca rajdowy.** Jego największym marzeniem jest odniesienie zwycięstw w serii niebezpiecznych wyścigów. Pragnie również poznać szczegóły śmierci swojego starszego brata, Rexa Racera, i wyprowadzić w pole Rogera Allama, maniakalnego właściciela firmy Royalton, który „ustawia" zawody i zastrasza kierowców. Scenariusz zapewne ustąpi pola efektom specjalnym, dla których ten film powstał. Czy one wystarczą? Przekonasz się w kinie.

Reżyseria: Andy Wachowski, Larry Wachowski
Produkcja: USA
Premiera: 6 czerwca 2008 r.
Obsada: Emile Hirsch, Susan Sarandon

Media-Tech Vivace Duo 2.1

Duo kłopoty

INFO

	cena dystrybutora	cena w sieci*
Dostarczył: Media-Tech, http://www.media-tech.eu/	44,99	33,28

Dane techniczne

- 3-kanałowy zestaw głośników
- pasmo przenoszenia: 60 Hz – 20 kHz
- moc RMS: 11 W
- długość przewodu zasilania: 110 cm
- kolumny ekranowane magnetycznie
- kablowy pilot zdalnego sterowania z możliwością podłączenia słuchawek i mikrofonu
- wymiary: 110 x 155 x 100 mm (gł. basowy), 65 x 156 x 50 mm (satelita)

Niekiedy ze względu na brak miejsca lub funduszy najlepszym rozwiązaniem jest zakup taniego zestawu 2.1. Stosunkowo niewielkie gabaryty sprawiają, że tracisz niedużo miejsca na blacie, a jednocześnie zyskujesz lepszą jakość dźwięku niż w przypadku głośników wbudowanych w monitor.



Vivace Duo 2.1 to zestaw naprawdę niewielki. Satelity wraz z metalowymi podstawkami mają tylko 16 cm wysokości i 6 cm szerokości (5 cm głębokości). Subwoofer o tej samej wysokości również zajmuje mało powierzchni. Wszystkie trzy konstrukcje mają obudowy z plastiku. Design jest bardzo ładny, a wykonanie dość dokładne. Nieco irytuje niebieska dioda na froncie głośnika niskotonowego. Podobna znajduje się na pilocie umieszczonym na przewodzie (światło jest zdecydowanie za mocne). **Dobrze, że kontroler wyposażono w gniazdo słuchawek i mikrofonu.** Przydaje się również potencjometr. Niestety wykończenie pilota jest zdecydowanie gorsze niż pozostałych elementów Vivace Duo. Problem jest także z kablem łączącym oba satelity. Maksymalny rozstaw to zaledwie 50 cm! Przewód zasilania też nie daje za wiele swobody w ustawieniu sprzętu (tylko 110 cm).

Całkowita moc produktu Media-Techa to 11 W. Jak na zestaw biurkowy, powinno wystarczyć, niestety **Vivace Duo brzmią kiepsko – głównie ze względu na słaby bas i niewielkie możliwości w średnim zakresie częstotliwości.** 45 złotych to niedużo, ale kupno tego sprzętu po prostu się nie opłaca.

OCENA

- (+) ładny wygląd • niewielkie rozmiary • niska cena • przewodowy pilot z gniazdem słuchawkowym i głośnikowym
- (−) krótkie przewody! • irytujące podświetlenie pilota i głośnika niskotonowego • słabe możliwości muzyczne

W wypadku Vivace Duo niezły wygląd nie idzie w parze z możliwościami muzycznymi, które są bardzo przeciętne. Szkoda.



Tracer Morro TRG-314a

Prawie jak Zorro

INFO

	cena dystrybutora	cena w sieci*
Dostarczył: Megabajt, http://www.megabajt.com.pl/	65,00	50,18

Dane techniczne

- 3-kanałowy zestaw głośników
- pasmo przenoszenia: 40 Hz – 20 kHz
- moc RMS: 11 W
- konstrukcja z tworzywa sztucznego
- długość przewodu zasilania: 135 cm
- kolumny ekranowane magnetycznie
- regulacja: głośność
- wymiary: 210 x 170 x 170 mm (gł. basowy), 156 x 70 x 80 mm (satelita)

Mimo że moc Morro jest taka sama jak Vivace Duo, po podłączeniu i uruchomieniu od razu słychać, że mamy do czynienia z produktem innej klasy. **Szerokie, wyraziste basy, pełne spektrum średnich tonów i czysto brzmiące wysokie rejestry** to charakterystyka dźwiękowa sprzętu.

Satelity są zbliżonej wielkości co w Vivace Duo. Wizualnie również prezentują się podobnie. Różnica jest w wypadku głośnika niskotonowego – jest on sporo większy niż w Duo. To konstrukcja z tworzywa sztucznego, ale znacznie grubszego, wyposażona w tubę bass-reflex dla podbicia basów. Ciekawe, że cena zestawu także jest zbliżona. Różnica wynosi średnio (w zależności od sklepu) 15 zł. Trzeba jednak dodać, że Morro nie ma pilota, dostaliśmy tylko gałkę potencjometru głośności umieszczoną z boku obudowy subwoofera. Problemem jest bardzo krótki przewód służący do podłączenia do komputera – ma zaledwie 120 cm. Nie było za to kłopotów z ustawieniem satelitek na biurku, bo ich kabel miał odpowiednią długość. **Wykończenie Morro jest niezłe, chociaż szkoda, że membrana, która znajduje się w dnie głośnika niskotonowego, nie jest niczym osłonięta** (istnieje ryzyko uszkodzenia).

Jak na tak tani zestaw, Tracer Morro oferuje całkiem sporo. Mocne, czysto brzmiące dźwięki i nadal sporo miejsca na biurku. Szkoda tylko, że poskąpiono kabla na przyłącza.





OCENA

- (+) solidna i dopracowana konstrukcja • dobre wrażenia odsłuchowe • niezła cena
- (−) brak regulacji sopranów • nie można ściągnąć maskownicy z satelitek • niektóre przewody za krótkie

Niewielka różnica w cenie i spora różnica jakościowa w porównaniu do konkurenta. Sprzęt wart uwagi i godny polecenia.



PODSUMOWANIE

Oba zestawy są w podobnej, bardzo niskiej cenie, oba oferują moc 11 W RMS. Wydawałoby się, że rozsądniejszą decyzją jest wybór sprzętu Vivace Duo, który posiada dodatkowo przydatny pilot z potencjometrem i dwoma gniazdami (słuchawkowym oraz mikrofonowym). Testy muzyczno-dźwiękowe ujawniły jednak, że konstrukcja Tracera jest wydajniejsza. Jeśli szukasz taniego zestawu 2.1, który nie będzie brzmiał jak PC Speaker, Morro bardzo pozytywnie cię zaskoczy. Niestety Vivace Duo nie jest tak udany, więc – mimo że jest tani i posiada kontroler – odradzamy jego zakup.

ALTERNATYWY 4

Logitech Z-4 2.1 DTS

Nie chcesz oszczędzać? Proszę bardzo! Za ponad 300 złotych kupisz zestaw w drewnianej obudowie, z opatentowaną konstrukcją dwukomorową, która generuje basy o mocy dwukrotnie większej niż konwencjonalne głośniki. Do tego dochodzą jeszcze satelity z aluminiowymi korektorami fazy i wielofunkcyjny pilot zdalnego sterowania SoundTo. Moc samego subwoofera to 40 W RMS (satelity po 17 W). Jest czego posłuchać...



Logitech S-220 BLACK



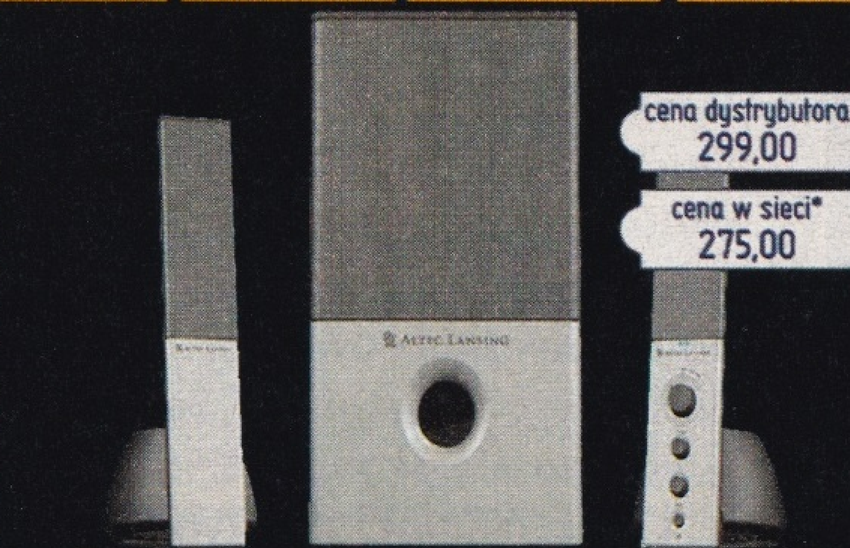
Logitech S-220 to zestaw dla ludzi, którzy nie chcą innego sprzętu niż markowy. Logitech gwarantuje wysoką jakość wykonania, elegancki i niepowtarzalny wygląd. Za niewielką cenę dostaniesz dobrą jakość dźwięku. Łączna moc muzyczna na poziomie 17 W w zupełności wystarczy do zastosowań domowych. Dołączony przewodowy pilot umożliwia kontrolę głośności, wyposażony jest również w wejście mikrofonowe oraz słuchawkowe.

ModeCom 2.1 MC 2010

MC 2010 zaskakuje nietypową osłoną maskownicy, która miała wyglądać oryginalnie, a sprawia wrażenie, jakby była z innego modelu. Nie zmienia to faktu, że zestaw ModeCom może pochwalić się aż 40 W łącznej mocy (RMS). Pasmo przenoszenia wynosi 40 Hz – 150 Hz dla subwoofera i 150 Hz – 18 kHz dla satelitek, co gwarantuje odpowiednią jakość odtwarzania dźwięków. Jeśli masz więcej gotówki, możesz sięgnąć po najnowszy, droższy model MC-2050.



Altec Lansing VS4121 2.1 Computer Speaker System



Altec Lansing projektuje sprzęt nie tylko do słuchania, ale i do oglądania. Wysoka cena idzie w parze z oryginalnym wyglądem i ciekawymi rozwiązaniami konstruktorskimi. Urządzenie posiada korektor wysokich i niskich tonów. W satelitach mieszczą się 2 głośniki wysokotonowe, a subwoofer wyposażony jest w dodatkową tubę bass-reflex dla podbicia basów.

* Cena w sieci za serwisem http://www.skapiec.pl/



Wakacje wakacjami, ale nie zapominajcie, że my dzielnie stoimy na posterunku i wyczekujemy waszych relacji z wojaży. Jeśli masz jakieś ciekawe zdjęcie albo przydarzyło ci się coś wyjątkowego i nietypowego, pisz do nas. Najlepsze foty i historie opublikujemy. A teraz już wracam na taras opalać się. Pozdro!

Herr Odyn

W tym miesiącu nagroda Niebieskiej Skrzynki pofrunie do Avity. Gratulujemy!

Dobra gra dla mojej mamy

Witam! Czy w konkursach każdy ma szansę wygrać (czyli tak jak by losujecie do kogo trafi wygrana itp) czy wygrywa ten kto wyśle najwięcej sms -ów? Tylko mam małą prośbę, jeżeli jest to tajemnica to mi poprostu napiszcie a nie olewajcie tego pytania. I czemu już nie dajecie klasyków jak kiedyś :-(?

Konkursami SMS zajmuje się firma zewnętrzna, nie my. Czym więcej SMS-ów wyślesz, tym oczywiście większa szansa na wygraną. Losowanie odbywa się automatycznie, my nie bierzemy w nim udziału organizacyjnego. Seria klasyków chwilowo się skończyła, co związane jest z licencjami i zawiłymi kwestiami prawnymi, którymi nie będę was zanudzał. Ważne jest, że do tematu na pewno powrócimy. Cierpliwości.

Acha i czy wiecie może czy Puzzle Quest to dobra gra dla mojej mamy, która gra w tytuły typu Kurka wodna, Sudoku, Pasjans? Wiecie o co chodzi? Takie mini gierki: Arkanoid, Kulki (co trzeba zbić jak najwięcej) i nie wiem czy ta gra nie będzie dla niej za trudna. Sorry, że tak sie rozpisałem, ale... nie mam wytłumaczenia...

Właściwie to masz dwa tytuły do wyboru: Puzzle Quest: Challenge of the Warlords oraz Puzzle Quest: Galactrix (tylko na nią musisz jeszcze poczekać, bo prace trwają). Myślę, że trochę nie doceniasz mamy. To, że gra w Kulki, nie oznacza, że z PQ by sobie nie poradziła. Pytanie tylko, czy Puzzle Quest będzie jej się podobać? Może sprawdź jeszcze tanią kolekcję trzech fajnych tytułów Brain College, m.in. Wielka tajemnica Azteków i Chińskie smoki.

PS Właśnie, nieładnie tyle pisać, wstydź się! Lol.

Aha i jak kupowałem dzisiaj clicka to miałem takiego fuxa. Pani z kiosku daje mi clicka zaczynam go macać (bez skojarzeń) a tu nie ma płyty. Na szczęście nie byłem daleko od kiosku i mi oddała kase. Kupiłem clicka gdzie indziej. I płyty bym nie miał :-) Ale zresztą co was to obchodzi:-) Pozdro

Spider_807

Obchodzi. Niestety takie sytuacje czasem się zdarzają, Spider wykazał się przytomnością umysłu i czułymi opuszkami palców, ale nie każdy może być takim Spiderem... Pamiętajcie, że macie prawo do reklamacji niekompletnego czy uszkodzonego towaru. Jeśli nie uda się z panią w kiosku, kontaktujcie się z nami!

●●●

Filmy Dragon Ball

Droga redakcjo! Mam prośbę dotyczącą dem w Clicku. (...) Moglibyście zamiast dem dać filmy Dragon Ball. Co nie, że to jest świetny pomysł? Pozdro dla całej Redakcji i Nacze w szczególności.

Krzy Sęk

Zdecydowanie „co nie". Anime jest ciekawe, ale my nie jesteśmy czasopismem o japońskich filmach animowanych. Równie dobrze moglibyśmy dać parę odcinków z przygodami Bolka i Lolka, nie uważasz? Tyle tylko że to nie nasza działka. My piszemy o grach i gier 99% czytelników oczekuje na płytach. Natomiast jako jednorazowy bonus niezły film anime to fajna sprawa. Może...?

●●●

Moglibyście zrobić...

Pozdrawiam całą redakcję. Mam kilka spraw i prośbę:

1. Moglibyście zrobić takie ramczki przy recenzjach (których, to zależy od Was) gdzie jest alternatywa (coś jak w sprzęcie). Już wyjaśniam o co mi chodzi. Otóż gdy wychodzi taka gra jak np. UEFA EURO 2008, więc w ramce dajecie PES 2008 i opisujecie dlaczego lepiej go kupić niż UE 08 (grywalność, cena, co sobie chcecie).

Hm, jako alternatywa to dobry pomysł. Może niekoniecznie z oceną, bo to by oznaczało już drugą recenzję (nawet krótką). Choć zapewne nie zawsze udałoby się znaleźć taki alternatywny tytuł...

2. Chciałbym poinformować czytelnika „Emca", że mam grę Original Wars i chętnie wyślę pocztą. GG:6982997.

Jak widać, są jeszcze dobrzy ludzie na tym świecie, brawo dla Avity!

3. Czy dodalibyście do Clicka Empire Earth I? Choć już jest bardzo stara, wiele osób by se pograło :]

Avita

Na pewno nie planujemy zamieścić w najbliższym czasie tego tytułu, ale nie wykluczam, że pojawi się za jakiś czas. Inna sprawa, że nie jestem pewien, czy rzeczywiście „wiele osób by se pograło"...

●●●

Wy pindziołko pikpoki jedne!

Dzień dobry wieczór :) Mam kilka spraw... Czemu już nie dajecie trailerów? Zawsze je oglądam wy pindziołko pikpoki jedne! Ile wy tam macie lat? Zgaduje, że NACZO conajmniej 35 (widziałem NACZA). Jeśli wy wszystkie recenzje piszecie, to co robi NACZO? Jeśli chomik NACZA je mięso to ciekawe czy by zjadł zdechniętą papużkę? Wysłać wam ją? Też myślę, że powinno być więcej stron ze sprzętem :] i recenzjami. A może więcej konkursów typu np. My chcemy! zamiast konkursów SMS. I jeszcze jedno możecie dać na DVD całą historie Clickersa??

DekaroN



A kto powiedział, że trailery muszą być zawsze, ty małpko Fiki-Miki? Ojojoj, nieładnie tak podejrzewać Nacza Wiecznie Młodego o matuzalemowy wiek. Za karę w twoim następnym Clicku nie będzie płytki, trudno, nagrabiłeś sobie!

My chcemy!

Okulary!

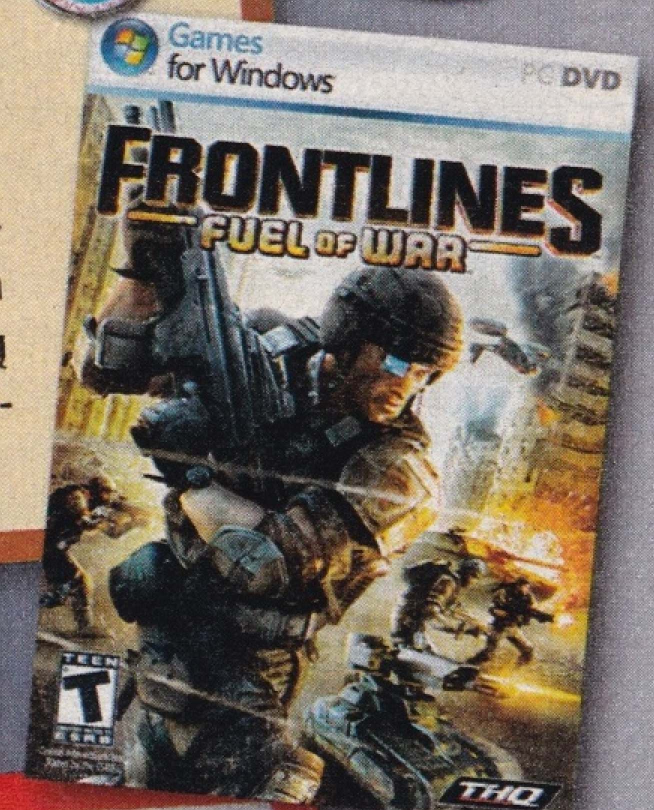
Dzięki za piórniki, chociaż drewniane pudełko po winie, które nadesłał nam Marek z Opola, niestety się nie zakwalifikowało! Sorry, Marek!

Dzisiaj, ponieważ ludzie w okularach są statystycznie inteligentniejsi, zapragnęliśmy ozdobić tym gadżetem nasze facjaty. Okulary mogą być zwariowane lub zwyczajne. Stare ramki dziadka? Czemu nie! Tęczowe oprawki z różowymi szkłami po wujku hippisie? Też mogą być! Wysyłajcie, nadsyłajcie! Nagrody czekają!

Wy dostajecie!

Gorącą jak bułeczki z pieca grę Frontlines: Fuel of War

Reguły zabawy są proste. Waszym zadaniem jest wyszukanie nietypowego gadżetu, który sobie umyślimy. Pakujecie sprzęt i wysyłacie do nas. W zamian dostajecie nagrody. Gdzie jest haczyk? Wygrywają tylko trzy osoby. Otrzymanych przedmiotów nie odsyłamy!



Rozstrzygnięcie konkursu na piórnik w następnym numerze!

Zwycięzcy w konkursie na flamaster:
Kamil Korbus z Ciecierzyna
Bartek Juchniecki z Białegostoku
Andrzej Marecki z Gdyni

A tak na serio, to średnia wieku redaktorów to około 25 lat.

Naczo zajmuje się głównie spoglądaniem z wyższością, łaskawym kiwaniem dłonią lub gniewnym machaniem obiema grabkami. No dobra, w rzeczywistości ma on najgorzej... tak, tak, a jednak. Na głowie Naczelnego są wszelkie sprawy związane z organizacją pracy, planowaniem zawartości Clicka, wynajdywaniem i negocjowaniem pełnych wersji i tysiącem innych rzeczy. Na dodatek to na jego barkach spoczywa odpowiedzialność za wszystko, co w Clicku się dzieje.

Papużkę sam zjedz, dzięki!

Więcej „My chcemy – Wy dostajcie" nie będzie. Jeden konkurs tego typu wystarczy. Clickers na DVD – ten pomysł już się pojawił. Zastanawiamy się.

PS Dzięki za fotkę Nacza, ale z kochanką nie trafiłeś, bo Naczo nie jest żonaty.

●●●

Wku...rza mnie

Witam szanowną redakcję Clicka! (nie leję wazeliny, bo na później zostawiam). Wychodzę do Was z zapytaniem, czy nie wkurzają Was listy typu: „moglibyście dać plakat z Naczem albo najlepiej z całą redakcją"? Myślę, że tak, dlatego najlepiej jeżeli dacie tym nerwusom, którzy bez takiego plakatu żyć nie mogą jakieś zdjęcie lub coś. Wku...rza mnie, że kiedy czytam listy od czytelników, to w każdym numerze widzę post gdzie gość pluje się, że chce plakat z Naczem. Mam nadzieję, że coś z tym zrobicie.

A teraz żegnam najbardziej odjechaną redakcję najlepszego czasopisma o grach wraz z jej przywódcą Naczem.

jur_1994

Właściwie to w szoku jestem, jak bardzo napieracie na te zdjęcia i plakaty. Co dzień to samo. Uwaga, uwaga! Przestajemy wałkować ten temat! Koniec próśb i modłów! Jednocześnie obiecuję, że jakieś fotki Redakcji wrzucimy w niedługim czasie, natomiast o plakacie zapomnijcie (chyba że rybek akwariowych Nacza).

●●●

Chodzi o najnowszego Clicka

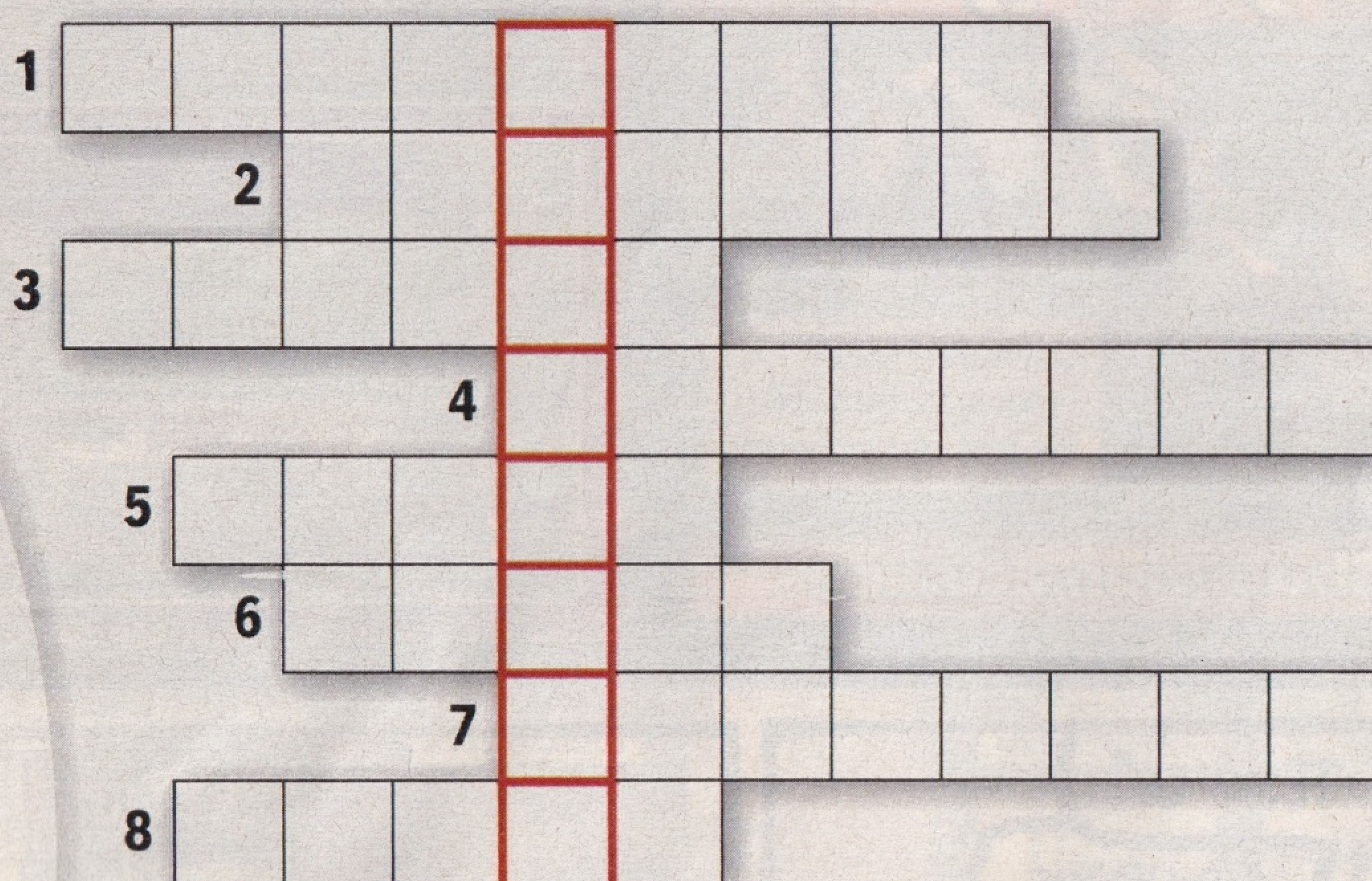
Witam moja kochana redakcjo otóż chcę wam przekazać z głębokim żalem, że normalnie POPEŁNILIŚCIE BŁĄD W DRUKU!!!!! Chodzi o najnowszego Clicka w którym na stronie 44. jest gra Mortyr: Operacja Sztorm i w dolnym lewym rogu są 3 postacie które naprawdę potrafię rozpoznać bez podpisów. Dobra, do rzeczy: 1. postać się zgadza to jest Goebels ale następna to jest Goering a nie Himmler, a trzecia to jest Himmler a nie Goering także błąd w druku. Pozdrawiam

Hess

Hess ma rację. I kilkanaście innych osób, które zwróciło nam uwagę, także. Zdjęcia zostały zamienione podczas składu, czego dopuściła się fanatyczna organizacja Wojujący Synowie Białego Turbanu Wielkiego Chochlika Drukarskiego. Mimo wszystko: przepraszamy!

●●●

Dziś prezentujemy krzyżówkę kapciak-kuby (oryginalny pseudonim, gratulujemy podwójnie). Do kapciaka leci nagroda! Pamiętajcie, żeby wysyłać nam krzyżówki w pliku *.doc.



1. Słynny kosmiczny RTS. W 2009 roku ma zostać wydana jego kontynuacja.
2. Najnowsza część świetnej serii RPG. Ukazały się do niej dwa dodatki, jeden z nich to zestaw modów.
3. Najbardziej znana rosyjska gra komputerowa. Dziś możemy zagrać w różne jej odmiany na telefonach komórkowych.
4. Firma produkująca sprzęt (najczęściej audio: słuchawki, głośniki).
5. Słynna seria FPS-ów stworzona przez id Software.
6. Jedna z trzech najpopularniejszych przeglądarek internetowych.
7. Firma, która wyprodukowała słynną GTA III.
8. Przyjaciółka Geralta, ... Merigold.





Konkurs MMS

Tym razem nie mieliśmy wątpliwości. Wygrywa seans spirytystyczny! Ciekawe, czy udało się przywołać ducha Clicka... Zastanowiło nas też zdjęcie z prosiakami. Czy to parafraza przysłowia: „Rzucać perły przed wieprze"? Jak zwykle autora zwycięskiej fotki prosimy o kontakt z redakcją. I jeszcze jedno: bądźcie oryginalni, zostawcie Photoshopa, liczy się pomysł!









Zdjęcia wysyłaj pod numer 504 043 325, wygrywa tylko jedna fotka w numerze! Koszt MMS-a jest zgodny z cennikiem twojego operatora.

Konsolówki

Redakcja Clicka, choć to zatwardziali PeCetowcy, grywa od czasu do czasu na konsolach. W tym miesiącu najwięcej czasu spędziliśmy przy...

Grand Theft Auto IV [X360, PS3]

grand theft auto IV

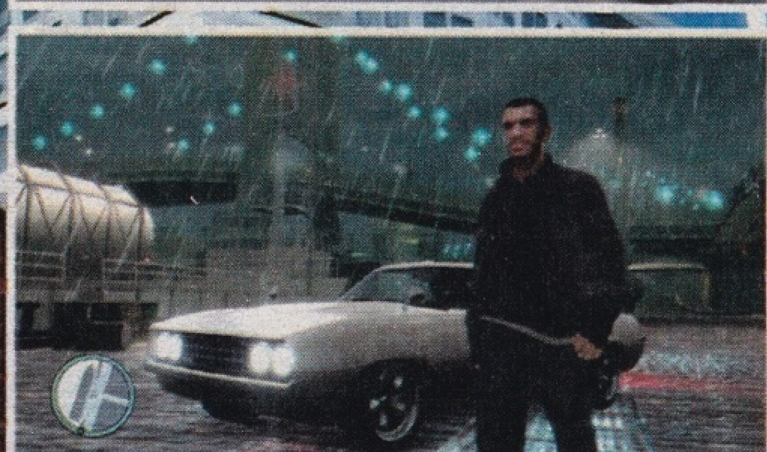


W tym miesiącu konsolówki wyjątkowe, bez zwyczajowych pięciu propozycji. To jednak nie nasza fanaberia – **w maju liczył się wyłącznie jeden tytuł, najnowsze dzieło studia Rockstar, Grand Theft Auto IV.**

O GTA IV pisaliśmy już trochę – nawet mimo że wersja PC wciąż nie została potwierdzona – więc pewnie sporo na temat tej gry wiesz. Jej bohaterem jest Niko Bellic, Serb, który przyjeżdża do Nowego Jorku (a dokładniej do jego wirtualnej wersji o nazwie Liberty City) zachęcony opowieściami kuzyna Romana o tym, jak łatwo zbić tu fortunę. Okazuje się jednak, że zrealizowanie amerykańskiego snu będzie dla Niko bardzo trudne – zanim uda mu się osiągnąć cel, wpadnie w niezgorsze tarapaty, złamie niejeden paragraf i nieraz wystawi swoje zdrowie na szwank.

Warto to jednak zrobić – i przeżyć – bo **nowe GTA to najlepsza część serii.** Na pierwszy rzut oka nic się w grze nie zmieniło, pewne elementy znane choćby z San Andreas (np. rozwój bohatera) zostały usunięte i pod wieloma względami GTA IV to powrót do prostoty GTA III. Nową jakość wprowadziły jednak możliwości, jakie twórcom dają konsole next-gen – **jakość grafiki, animacja bohaterów, intensywność świata sprawiają, że to produkcja stojąca o klasę wyżej od swoich poprzedniczek.** Miejmy więc nadzieję, że ukaże się na blaszakach.







WWWarto zajrzeć

Przedstawiamy strony internetowe, które mogą cię zainteresować.

http://lro.jhuapl.edu/NameToMoon/index.php



Adres skomplikowany, ale warto go wstukać. Po co? By wysłać się w kosmos. No, może nie do końca siebie, ale swoje nazwisko. NASA, amerykańska agencja kosmiczna, szykuje misję pojazdu LRO, który poleci na Księżyc, by tam wyszukać dogodne miejsce lądowania dla przyszłej misji załogowej. Na pokładzie statku zostaną zabrane nazwiska wszystkich osób, które wpiszą się na listę za pośrednictwem podanej strony. Co ciekawe, strona generuje certyfikat, który można wydrukować i powiesić np. nad łóżkiem. Bon voyage!

GRA-ti$

Bawić się można także za darmo – gry w wersji freeware stają się coraz lepsze.

Echoes

To musiało się nam spodobać – Asteroids, klasyka sprzed lat polegającego na strzelaniu do dryfujących w przestrzeni kosmicznych skał, połączono w Echoes z klasykiem nowej ery, strzelanką Geometry Wars, która rządzi na Xboksie 360 i PeCetach. Z tej pierwszej pożyczono zasady, z tej drugiej – wektorową grafikę. **Wyszła całość może nieszczególnie oryginalna, ale na pewno wciągająca.** I ściągająca się w mniej niż 3 minuty...



Do ściągnięcia ze strony:
http://www.binaryzoo.com/games/ [11 MB]

Jedyna gra...



...w której facet w body i rajtuzach nie jest obciachowy.

Champions Online

Czekamy na remake

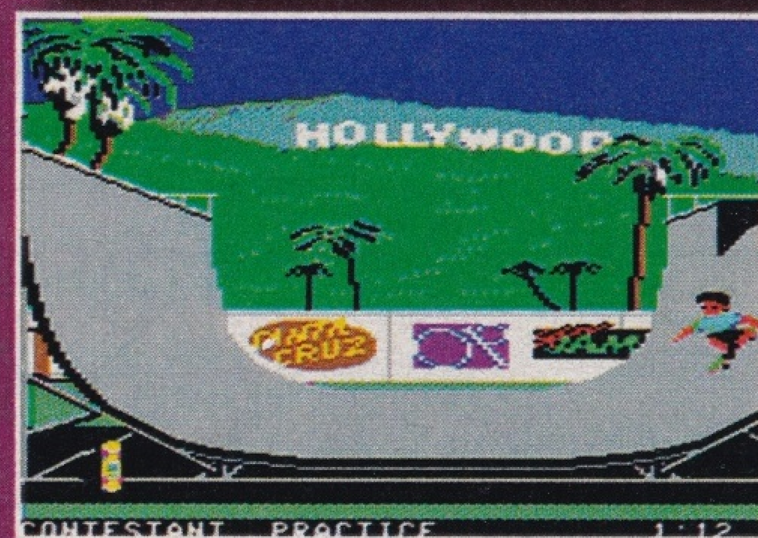
Co miesiąc przypominamy grę sprzed lat, której nową wersję chcielibyśmy zobaczyć.



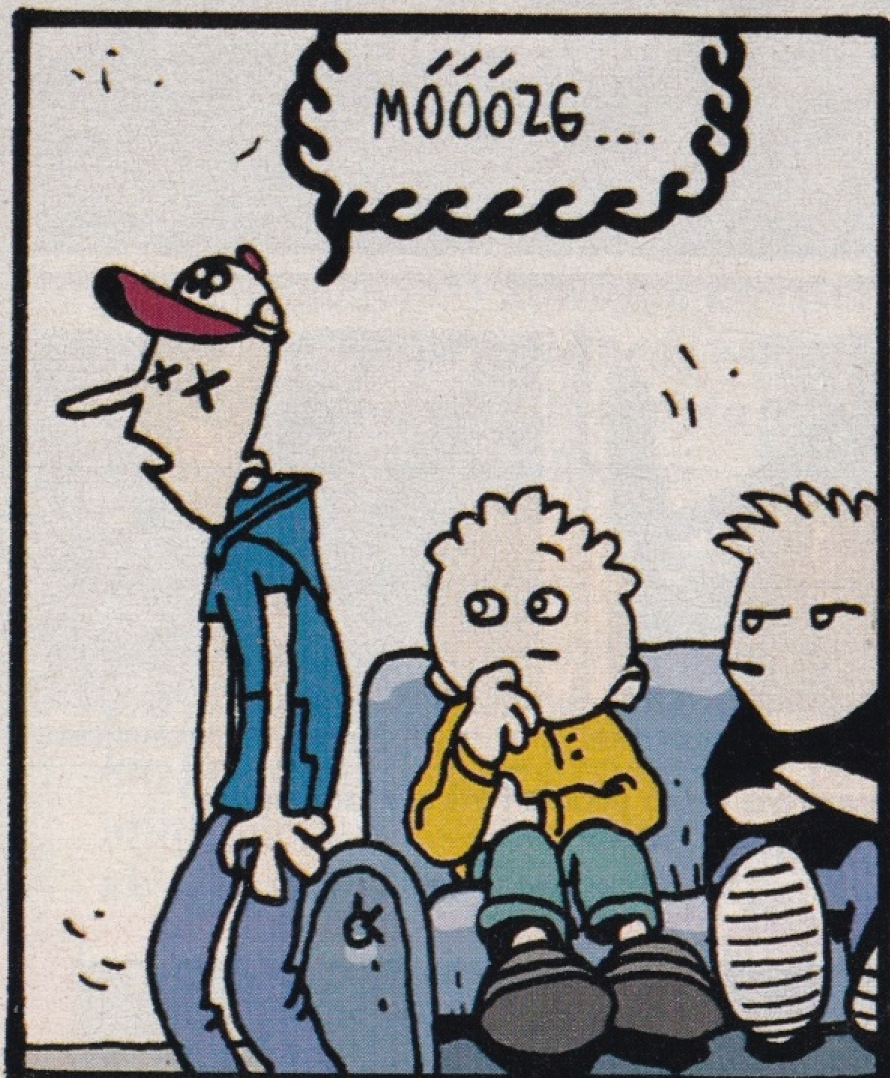
California Games

Lato za pasem, zaczynają się wakacje – czas rozpocząć sezon sportów ekstremalnych. Na żywo lub na ekranie komputera. Niestety fani zwariowanych dyscyplin nie mają ostatnio zbyt wielu okazji, by poszaleć z padem w ręku, dlatego remake California Games na pewno znalazłby wielu fanów. **W obu częściach tej produkcji można było m.in. pograć w zośkę, porzucać frisbee, pojeździć na rolkach czy polatać na paralotni.** Panowie z EA Sports – na co czekacie?



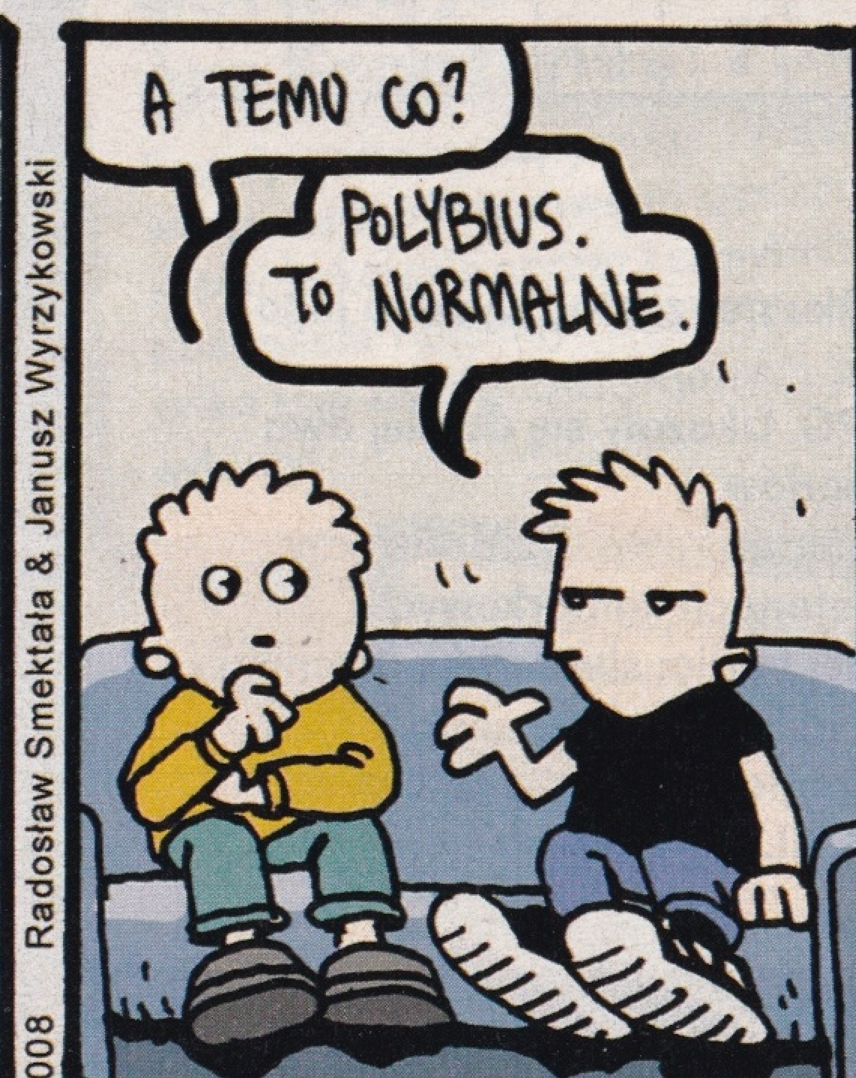


OLD SKULL I HARDKOR





Radosław Smektała & Janusz Wyrzykowski 2008





WSZYSTKO NA TWÓJ TELEFON

JEŚLI CHCESZ WIEDZIEĆ JAKIE GADŻETY MOŻESZ ŚCIĄGNĄĆ NA SWÓJ TELEFON, WYŚLIJ SMS-A NA NUMER **7128**, W TREŚCI WPISZ **CO MARKA MODEL** SWOJEGO TELEFONU (NP. **CO NOKIA 3310**).

GRY JAVA NR 7928

WEJDŹ NA WAP.JAVA.WAPSTER.PL!!!



WIEDŹMIN KRWAWY SZLAK
JV2084ML6

UWAGA: PRZED ZAKUPEM UPEWNIJ SIĘ, ŻE GRA ZADZIAŁA NA TWOIM TELEFONIE. WEJDŹ W PRZEGLĄDARKĘ WAP W TELEFONIE, WPISZ ADRES: **WAP.JAVA.WAPSTER.PL**, POŁĄCZ SIĘ Z NIM I POSTĘPUJ WEDŁUG INSTRUKCJI. MOŻESZ TEŻ WYSŁAĆ SMS NA NUMER **7128** (1,22 PLN z VAT), W TREŚCI WPISAĆ NUMER GRY (NP. **JV1458ML6**) - DOSTANIESZ OD NAS INFORMACJĘ, NA JAKIE MODELE TELEFONÓW, DZIAŁA DANA GRA.

ABY POBRAĆ GRĘ: WYŚLIJ SMS NA NUMER **7928**, W TREŚCI WPISZ NUMER GRY (NP. **JV1458ML6**) (NAJPIERW SPRAWDŹ, CZY TA GRA JEST PRZEZNACZONA NA TWÓJ MODEL TELEFONU). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ GRĘ.ABY WYSŁAĆ GRĘ INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER GRY (NP. **+4860X600600:JV1458ML6**).

TAPETY NR 7428



WYŚLIJ SMS NA NUMER **7428**, W TREŚCI WPISZ NUMER TAPETY (NP. **B2676271ML6**). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ TAPETĘ. ABY WYSŁAĆ TAPETĘ INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA:NUMER TAPETY (NP. **+4860X600600:B2676271ML6**).

FILMY VIDEO NR 7428

PEŁNE WERSJE TELEDYSKÓW!!!



WYŚLIJ SMS NA NUMER **7428**, W TREŚCI WPISZ NUMER FILMU (NP. **MV1682004ML6**). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ FILM. ABY WYSŁAĆ FILM INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER FILMU (NP. **+4860X600600:MV1682004ML6**).

DO KAŻDEGO DZWONKA MMS Z TEKSTEM PIOSENKI GRATIS!

DZWONKI

		REAL NR 7428	POLI NR 7428
top	Alex C feat Yass, DoktorSpiele	RM3428672ML6	PT3428636ML6
	Arash & Shaggy, Donya	RM3445959ML6	PT3444787ML6
	Code Red, 18	RM3432142ML6	PT3432128ML6
	Crazy loop, Crazy loop (Mm ma ma)	RM3373623ML6	PT3380502ML6
	Dj Remo & Gosia A, You Can Dance	RM3425813ML6	PT3425382ML6
	Du Hast Den Schönsten...	RM3407725ML6	PT3388473ML6
	Jak Anioła głos	RM3380616ML6	PT3384742ML6
	Jozin z bazin	RM3411172ML6	PT3411162ML6
	Nie kłam że kochasz mnie	RM3448792ML6	PT3443944ML6
	Stachursky, Jedwab	RM3430241ML6	PT3430230ML6
hity	50 Cent & J.Timberlake, Ayo Technology	RM3330719ML6	PT3352008ML6
	A gdy jest już ciemno	RM3330761ML6	PT3330336ML6
	Bleeding Love	RM3416876ML6	PT3404776ML6
	Brother oh Brother	RM3389091ML6	PT3388477ML6
	Cascada, What Hurts The Most	RM3410090ML6	PT3414388ML6
	Cliver, Zaufaj mi (Kanikuły po polsku)	RM3294506ML6	PT3294529ML6
	Code Red, Kanikuły	RM3239353ML6	PT3183259ML6
	If Only You	RM3451375ML6	PT3425447ML6
	Jozin z bazin (polska wersja)	RM3436637ML6	PT3438577ML6
	Now You're Gone	RM3416877ML6	PT3412044ML6
	Pokaż na co Cię stać	RM3377648ML6	PT3365862ML6
	RH+, Po prostu miłość	RM3386316ML6	PT3164999ML6
	Rihanna, Don't Stop The Music	RM3330743ML6	PT3334027ML6
	Se Sa, Like This Like That	RM3447006ML6	PT3401043ML6
	September, Until I Die	RM3410097ML6	PT3425389ML6
	Timbaland, Apologize	RM3367407ML6	PT3366765ML6
	Tokyo	———	PT3451321ML6
	Universe, W perły zmienić deszcz	RM3447093ML6	PT3447121ML6
	Velvet, Chemistry	RM3435190ML6	PT3373591ML6
pop polski	4 minutes	RM3449418ML6	PT3449304ML6
	Boys, Jesteś Szalona	RM2293620ML6	PT1483774ML6
	Hymn piłkarzy: Ole, Ole	RM2781348ML6	PT849787ML6
	Komu potrzebny żal	———	PT3458458ML6
	Liber, Czysta gra	RM3211723ML6	PT3232470ML6
	Liga Mistrzów	RM2748041ML6	PT2003325ML6
	Uderz w puchara	RM3416886ML6	PT3414781ML6
	Zabiorę Cię	———	PT2460822ML6
pop zagr.	Enrique Iglesias, Push	RM3458063ML6	PT3449305ML6
	Fall Out Boy, Beat It	RM3458053ML6	PT3458460ML6
	Groovebusterz, Superlover	RM3454044ML6	PT3453755ML6
	Jeckyll & Hyde, Freefall	RM3292966ML6	PT3312269ML6
	Kanye West, Flashing Lights	RM3446988ML6	PT3453758ML6
	Verona, You Gotta Move On	RM3446991ML6	PT3451624ML6
	What's It Gonna Be	RM3452344ML6	PT3448971ML6
	Will I Am, Heartbreaker	RM3432262ML6	PT3435139ML6
film	Film: Mission: Impossible	RM2936673ML6	PT752942ML6
	Film: Mortal Kombat	RM3274889ML6	PT1269606ML6
	Film: Ojciec chrzestny	RM2576872ML6	PT665608ML6
	Film: Piraci z Karaibów	RM3025790ML6	PT1824726ML6
	Serial: 39 i pół - Anarchia	RM3448789ML6	PT3444047ML6

JAK POBRAĆ DZWONEK: ODSŁUCHAJ DZWONEK ZADZWOŃ * 7128

REAL MUSIC: WYŚLIJ SMS NA NUMER 7428, W TREŚCI WPISZ NUMER DZWONKA (NP. RM2559677ML6).

POLIFONICZNY: WYŚLIJ SMS NA NUMER **7428**, W TREŚCI WPISZ NUMER DZWONKA (NP. **PT2410472ML6**). WYJĄTKOWO DLA **SAMSUNGA (N600,N620, T100,T700,V100)** ZAMIAST **"PT"** WPISZ **"SA"** (NP. **SA2410472ML6**).

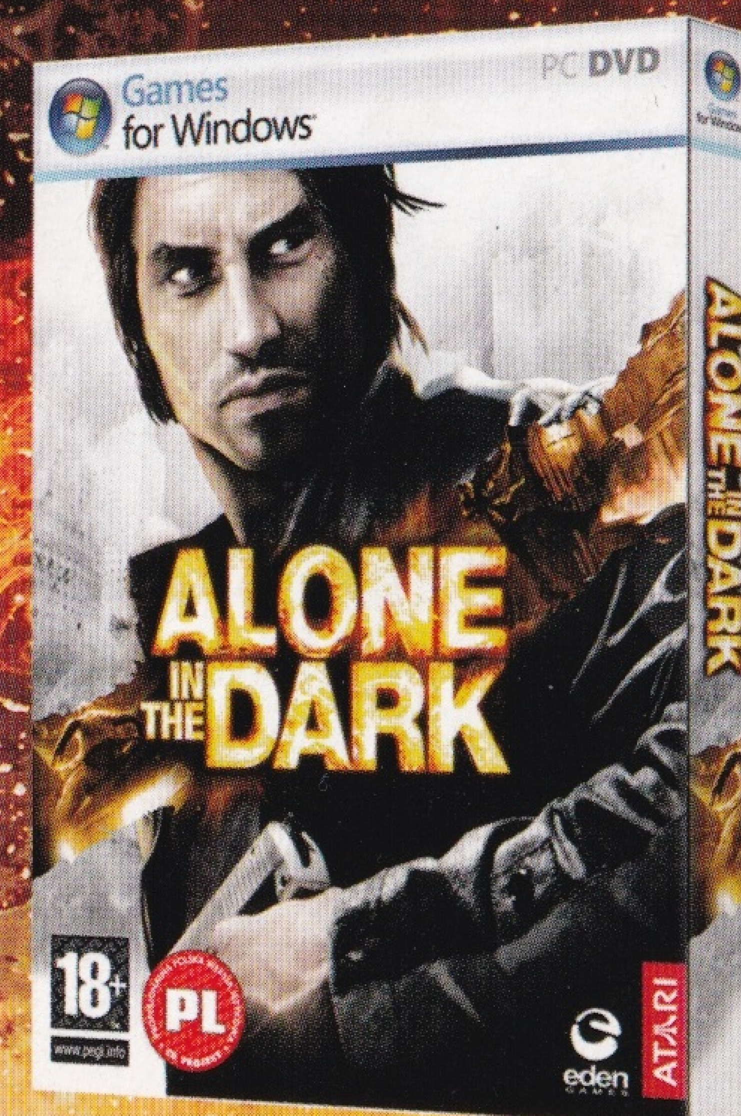
ABY WYSŁAĆ DOWOLNY DZWONEK INNEJ OSOBIE, W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA:NUMER DZWONKA (NP. **+4860X600600:PT8084521**). ZAMAWIAJĄC POLIFONIĘ LUB DZWONEK REAL MUSIC, OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ DZWONEK.

KULTOWY HORROR POWRACA W WIELKIM STYLU

ALONE IN THE DARK

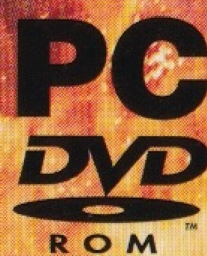
„Można tylko wstrzymać oddech z zachwytu”
– Play 09/2007

Premiera – 26.06.2008*

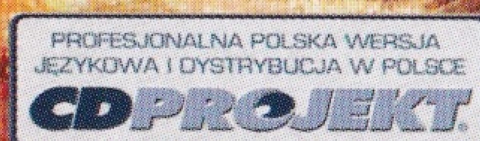


Najmroczniejsza gra świata z udziałem
Roberta Gonery w roli Edwarda Carnby’ego!















* Gry komputerowe są wyjątkowo złożonymi produktami, a daty ich wydania zależą od wielu czynników, często leżących poza CD Projekt. Z tego względu prosimy pamiętać, że data premiery może ulec zmianie. Data premiery zostanie ostatecznie potwierdzona, gdy polska wersja gry trafi do tłoczni.